

Nº 41 • JUNIO 2004 • 6,00€
PlayStation®2
Revista Oficia España
¡REPORTAJE EXCLUSIVO!
DEVIL MAY CRY 3
Dante regresa en su aventura definitiva
E3
¡Conoce antes que nadie las novedades más importantes de la feria!
RIV3R
a hemos jugado a la
ora maestra de Reflections
HEADHUNTER REDEMPTION
Descubre en exclusiva la nueva y esperada aventura de Sega
TIME SPLITTERS FUTURE PERFECT
Primeros detalles del nuevo shooter de los creadores de GoldenEye
GUÍA COMPLETA: LLEGA HASTA EL FINAL DE ALIAS
LA ÚNICA REVISTA OFICIAL DE PLAYSTATION®2
INCLUYE UN DVD-ROM EXCLUSIVO CON DEMOS DE PLAYSTATION®2
8 420565 092005 00041
IPO ZETA



ww.grupozeta.es



GRUPO ZETA

Fundador: **ANTONIO ASENSIO PIZARRO**

Presidente: **Francisco Matosas**
Vicepresidente: **Antonio Asensio Mosbah**
Consejeros: **Josep María Casanovas** y **Serafín Roldán**
Secretario: **José Ramón Franco** Vicesecretario:**Enrique Valverde**
Director Editorial y de Comunicación: **Miguel Ángel Liso**

Director General de Revistas, Libros y Multimedia: **José Luis García**
Director de Coordinación de Revistas: **Jesús Maraña**

Comité Editorial: **Josep María Casanovas, Antonio Franco, Miguel Ángel Liso, Jesús Maraña, José Oneto** y **Jesús Rivasés**

Director General de Finanzas y Control de Gestión: **Conrado Carnal**
Director General de Prensa: **Joan Alegre**
Adjunto al Presidente: **Julio Martínez**

REDACCIÓN
Director de Revistas de Videojuegos: **Luis Jorge García**
Director: **Marcos García Reinoso**
Subdirector: **José Luis del Carpio Peris**
Director de Arte: **Alfonso E. Vinuesa Vidal**
Redacción: **Bruno Sol Nieto** y **Roberto Serrano Martín**
Maquetación: **José Luis López**
Colaboradores: **Lázaro Fernández, Daniel Rodríguez, Ana Márquez** (edición), **Javier Bautista, J. Iturrioz, Á. Jiménez, Isabel Garrido** (DVD), **Yolanda González** (viajes) y **Rafa Notario** (música)
Sistemas Informáticos: **Javier Rodríguez**
Dirección: C/ O'Donnell, 12, 28009 Madrid
Tel: 91 586 33 00 E-Mail: **ps2@grupozeta.es**

UNIDAD DE REVISTAS GRUPO ZETA

Director Gerente de Revistas: **Juan Pescador**
Director Comercial, Marketing y Desarrollo: **Carlos Ramos**

Adjunta a Gerencia de Revistas: **Ángela Martín**
Directora de Marketing: **Marisa Casas**
Director de Publicidad: **Julián Poveda**
Director de Desarrollo: **Carlos Silgado**
Adjunta a la Dirección de Coordinación de Revistas: **Anabel Rodríguez**

Jefe de Producto: **Mar Lumbreras**
Director de Producción: **Jordi Omella**
Producción: **Ángel Aranda**
Dirección de Recursos Humanos: **Joan Buj**
Suscripciones, números atrasados y atención al lector:
91 586 33 00 de 9-14 H.

PUBLICIDAD
Director de Publicidad Zona Centro: **Carlos Rodríguez**
Director de Publicidad Cataluña: **Francisco Blanco**
Directora de Publicidad Internacional: **Gema Arcas**
Coordinación de Publicidad: **Mar Sanz**

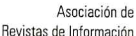
DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: Mar Lumbreras (Jefe de Equipo). C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Tel.: 91 586 33 00. Fax: 91 586 35 63
Cataluña y Baleares: Juan Carlos Baena (Delegado). C/ Bailén, 84, 08009 Barcelona. Tel.: 93 484 66 00. Fax: 93 265 37 28
Levante: Javier Burgos (Delegado). Embajador Vich, 3, 2º D, 46002 Valencia. Tel.: 96 352 68 36. Fax: 96 352 59 30
Sur: Mariola Ortiz (Delegada). Hernando Colón, 5, 2º, 41004 Sevilla. Tel.: 95 421 73 33. Fax: 95 421 77 11
Norte: Jesús Mª Matute (Delegado). Alameda Urquijo, 52. Aptdo. 1221. 48011 Bilbao. Tel.: 609 45 31 08. Fax: 944 39 52 17
Canarias: Mercedes Hurtado (Delegada). Tel 653 904 482.

DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO
lemania: IMV GmbH, Karl Heinz Grünmeier, Munich, Tel.: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 39 57 51.**Benelux**: Lennart Axe & Associates, Lennart Axe, Bruselas, Tel.: 32 2 649 28 , Fax: 32 2 644 03 95.**Suecia**: Lennart Axe & Associates, Caroline Axe, Estocolmo, Tel.: 8 661 01 03, Fax: 46 8 661 02 07. **Francia**: MSI Mussel Media, Elisabeth Offergeld, Pa-, Tel.: 33 1 42 56 44 22, Fax: 33 1 42 56 44 23. **Italia**: F. Studio di Elisabetta Missoni, Eli-abetta Missoni, Milán. Tel.: 39 02 33 61 15 91, Fax: 39 02 33 60 10 40. **Gran Bretaña**: A International Media Sales, Greg Corbett, Londres, Tel.: 44 207 730 60 33, Fax: 44 207 0 66 28. **Portugal**: Ilimitada Publicidade, Paulo Andrade, Lisboa, Tel.: 351 21 385 35 45, x: 351 21 388 32 83. **Suiza**: Intermag, Cordula Nebiker, Basel, Tel.: 41 61 275 46 09, Fax: 1 61 275 46 10. **USA**: Publicitas Globe Media, John Moncure, New York, Tel.: 1212 599 57, Fax: 1212 599 82 98. **Grecia**: Publicitas Hellas SA, Sophie Papapolyzou, Maroussi, l.: 00 30 1 685 17 90, Fax: 00 30 1 685 33 57. **Japón**: Nikkei International CRC, Hisayos-Matsui, Tokyo, Tel.: 81 3 5259 2681, Fax: 81 3 5259 2679. **Singapore**: Publicitas Major ledia (s) Pte Ltd, Adeline Lam, Singapur, Tel.: 65 536 11 21, Fax: 65 536 11 91. **Taiwan**: ublicitas Taipei, Noah Chu, Taipei, Tel.: 886 2 2754 3036, Fax: 886 2 2754 2736. **Korea**: nsegi Media Inc, Jung-Won Suh, Tel.: 82 2 313 1951, Fax: 82 2 312 7535. **México**: Grupo Prisma, David Nieto Barssé, **México**, Tel.: 52 55 20 75 00, Fax: 52 52 02 82 36.

Fotomecánica: Gamacolor. C/Julián Camarillo 7, 28037 Madrid
Impresión: Rotedic, S.A. Ronda de Valdecarrizo, 13. Tres Cantos (Madrid).
Distribuye: DISPESA. C/Bailén, 84, 08009 Barcelona.
Teléfono: 93 484 66 00 - Fax: 93 232 28 91

Depósito Legal: M.50833-2000
Printed in Spain

PlayStation 2 Revista Oficial es una publicación mensual producida por **EDICIONES REUNIDAS S.A.**


Asociación de Revistas de Información

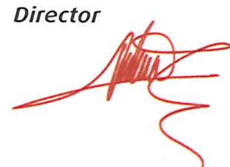

EDITORIAL

E3, PUNTO DE NO RETORNO

Estamos en uno de los momentos clave del año. El evento más importante del planeta relacionado con el mundo del videojuego marca un antes y un después cada temporada. El E3 de 2004 no ha sido la excepción y en su décimo aniversario el paraíso lúdico de Los Angeles ha visto desfilar la colección completa otoño-invierno. Olvidad todo lo que habéis visto hasta ahora y no volváis la vista atrás porque comienza una nueva era. El punto de no retorno ha sido establecido. No hemos querido perdernos este sagrado momento y os ofrecemos un completo avance de las estrellas que han brillado con luz propia en el LA Convention Center. Pero os pedimos un favor, antes de quedar hipnotizados ante tanta maravilla y que elevéis la mirada hacia el futuro, echad una ojeada a las secciones de previews y reviews porque este mes han acudido a ellas títulos que van a convertir este verano en el más especial de vuestras vidas. Entre todos ellos SingStar merece un capítulo aparte porque supondrá una pequeña gran revolución en nuestra PlayStation 2. Pero no os olvidéis de Red Dead Revolver, Gran Turismo 4 Prologue, Onimusha 3, Splinter Cell Pandora Tomorrow o el insuperable Driv3r. La oferta es inmejorable a estas alturas de año y lo difícil va a ser elegir qué maravilla llevaros a casa. Bendita duda. Nosotros no podemos hacer otra cosa que poneros los dientes largos y mostrar en el escaparate de estas páginas todos esos lanzamientos que sacudirán vuestros sentidos en este prolífico y esplendoroso mes de junio.



MARCOS GARCÍA
Director















LA ÚNICA REVISTA CON DEMOS JUGABLES

DVD

Juega a los éxitos actuales de PlayStation 2



7 DEMOS JUGABLES

(01 .) ALIAS
Encarna a la agente doble más atractiva de la televisión

(02 .) IRON STORM: WORLD WAR ZERO
Un futuro alternativo en guerra te espera en el shooter de Wanadoo

(03 .) DEADLY SKIES III
Vuelve la simulación aérea para todos los fans de la aviación

(04 .) GOBLIN COMMANDER
Conviértete en el líder de una horda de goblins en el submundo

(05 .) MEGAMAN X7
El héroe azul de Capcom regresa con una nueva aventura

(06 .) CHAMPIONS OF NORRATH
Los creadores de Baldur´s Gate vuelven a hacer lo que mejor saben

(07 .) POOL PARADISE
El fascinante mundo del billar recreado con absoluto realismo

5 PARTIDAS GRABADAS

Descárgate nuestras partidas avanzadas

En nuestra sección «Downloaders» podrás descargar a tu tarjeta de memoria partidas guardadas de varios títulos de **PlayStation 2**. Simplemente copia la partida a tu *Memory Card* seleccionándola desde el menú. Después, introduce en la consola el juego elegido, carga la partida y... ¡A disfrutar! Este mes:

- SPLINTER CELL
- SSX 3
- ENTER THE MATRIX
- MAXIMO VS. THE ARMY OF ZIN
- RATCHET & CLANK: TOTALMENTE A TOPE

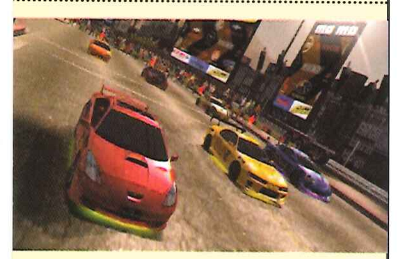
9 VIDEO DEMOS

Avances de los futuros éxitos para tu consola

- ATHENS 2004
- SINGSTAR
- NEO CONTRA
- SILENT HILL 4
- KILLZONE
- WWX: RUMBLE ROSE
- SYPHON FILTER: THE OMEGA STRAIN
- SMASH COURT TENNIS PRO TOURNAMENT 2
- TRANSFORMERS

MIDNIGHT CLUB 3 PARA PLAYSTATION 2

Take 2 Interactive ha anunciado que **Rockstar** se ha asociado con la revista *DUB* en la tercera entrega de su conocida saga *Midnight Club*. La compañía ha redefinido el género con un original tratamiento del mundo de las carreras ilegales callejeras.



ACCLAIM SE APUNTA A LA MODA TUNING

Bajo el nombre de ***Juice*** se esconde la última apuesta automovilística de **Acclaim**. Un juego con 47 coches con licencia oficial con los que se pueden realizar 7,2 trillones de combinaciones *Tuning*.

PS2 REVISTA OFICIAL LÍDER DEL SECTOR

Las publicaciones del **Grupo Zeta** han ganado más de 600.000 lectores en un año, como indican los datos del último Estudio General de Medios. Dentro de las publicaciones mensuales, **PlayStation 2 Revista Oficial** se confirma como líder indiscutible del sector al alcanzar los 626.000 lectores, lo que supone una subida de 160.000 respecto a las cifras obtenidas el año pasado.

EYE TOY CHAT

PlayStation 2 se convierte en el sistema de entretenimiento perfecto

Sony C.E. hace posible la videoconferencia con **PlayStation 2** gracias a ***Eye Toy: Chat***. En realidad es un ***software*** de comunicación que permite que utilicen el «chat de texto» hasta 256 personas simultáneamente, también hay salas de «chat de voz» en las que pueden conversar 16 personas a la vez. Pero el mayor aliciente de ***Eye Toy: Chat*** son sus funciones de videoteléfono, para ver en directo a la persona con la que estamos hablando. Incluso existe la posibilidad de simultanear la videoconferencia con uno de los tres juegos disponibles: Ajedrez, Damas y Batalla Naval. También pueden enviarse mensajes de vídeo de 30 segundos. Para utilizar ***Eye Toy: Chat*** es necesario tener la cámara ***Eye Toy***, el adaptador de red de **PS2** y una conexión de banda ancha. Saldrá a la venta este verano.



Diviértete hablando, «chateando» y jugando con Eye Toy: Chat, lo último para PS2




COLIN MCRAE 2005

El mejor rally se apunta al juego On-line

El próximo otoño, **Codemasters** tiene previsto lanzar la última entrega de su franquicia más prestigiosa, *Colin McRae Rally*. Entre las novedades del juego es relevante la incorporación de un modo On-line en el que pueden participar hasta 8 jugadores. Como viene siendo habitual en entregas anteriores, ***Colin McRae Rally 2005*** cuenta con una completísima oferta de modos de juego, pilotos y vehículos de rally. Hay más de 300 etapas para disfrutar en Modo de Carrera Profesional, Campeonato 4WD, Rally por Etapas y los modos de juego On-line. Por supuesto, esta nueva edición supone un salto tremendo en la calidad gráfica con un nivel de detalle nunca visto que incluye dos perspectivas nuevas y la gran sensación de velocidad.




Acción, diversión y belleza en un gran título

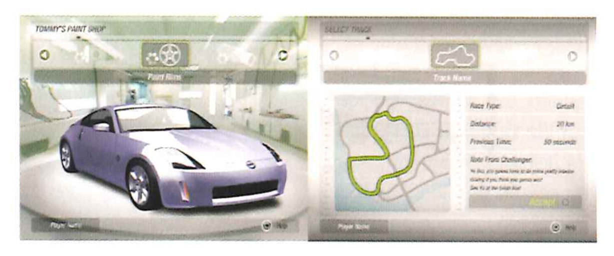
NOTICIAS

Toda la actualidad de PlayStation 2

¡PRIMERAS IMÁGENES DE NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2!

El juego de coches del siglo XXI vuelve a la carga

Electronic Arts continúa explotando la cultura del Tuning y ya está preparando la segunda entrega de *Need For Speed Underground*. Todos los usuarios de **PlayStation 2** que han disfrutado con este juego podrán dentro de poco encontrar tres nuevos modos de juego en los que pulir sus habilidades. ***NFS Underground 2*** incorpora más de 30 vehículos de las mejores marcas como Mitsubishi Motors, Nissan, Toyota, Ford y Volkswagen. Coches que podrán ser «tuneados» pieza a pieza con recambios oficiales. En esta ocasión, la acción transcurrirá en cinco escenarios que comprenden multitud de circuitos así como una gran variedad de condiciones distintas de conducción. Se preveé su salida al mercado a finales de año.



«NUEVOS MODOS DE JUEGO Y GRÁFICOS A LO BESTIA»



EL SEÑOR DE LOS ANILLOS THE THIRD AGE

El Señor de los Anillos contará en breve con un título RPG de la mano de **Electronic Arts**, basado en la trilogía cinematográfica de Peter Jackson. El juego está siendo desarrollado por el estudio de **EA**, *Redwood Shores*. ***The Third Age*** contará con un innovador sistema de combate por turnos y reproducirá los momentos más representativos de las tres películas. Para finales de 2004.

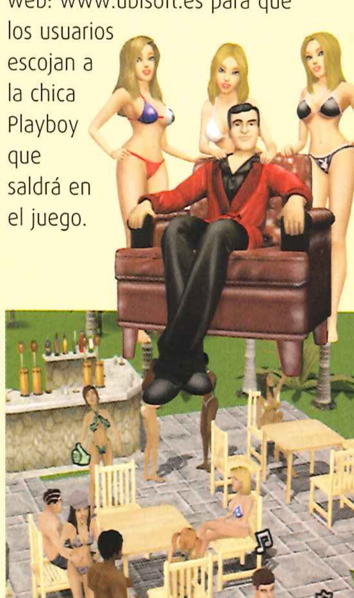
STAR OCEAN: TILL THE END OF TIME

Este RPG de **Square Enix** será distribuido en Europa por **Ubi Soft**. Su lanzamiento se ha fijado para otoño. ***Star Ocean: TTEOT*** asegura más de 60 horas de juego en un original y maravilloso entorno gráfico.



PLAYBOY: EL JUEGO MÁS EXCITANTE

También de la mano de **Ubi Soft** llegará a nuestras fronteras ***Playboy: The Mansion***, un título de simulación basado en las populares chicas del conejito. Por este motivo, la compañía ha puesto en marcha un concurso en su web: www.ubisoft.es para que los usuarios escojan a la chica Playboy que saldrá en el juego.



EL RETORNO DEL PRÍNCIPE DE PERSIA

Ubi Soft vuelve a Oriente

Con el título provisional de *Prince Of Persia 2*, Ubi Soft nos trae la secuela de uno de los juegos más sorprendentes de 2003. El título incorpora un revolucionario de lucha (*Free Form Fighting System*), hay un arsenal de armas que pueden combinarse para crear nuevos tipos de ataque. En esta segunda parte el Príncipe se embarca en una peligrosa misión en la que tendrá que evitar una misteriosa muerte anticipada.



■ El nivel gráfico de Prince Of Persia 2 promete ser alucinante

BLOCKBUSTER

BLOCKBUSTER CON LOS VIDEOJUEGOS

La cadena pondrá en funcionamiento a partir del 1 de mayo una sección llamada «Zonajuegos», espacio dedicado al alquiler y venta de videojuegos. También contará con un servicio denominado «Gameclub», cuyos socios disfrutarán de ventajas exclusivas, como un descuento a los que compren un juego después de alquilarlo.

RESULTADOS CONCURSOS

DOWNHILL DOMINATION
Ganador de una bicicleta y 1 juego:
- Francisco Guijarro Hidaga (CIUDAD REAL)

Ganadores de 1 juego:
- Raquel Braojos (MADRID)
- Juan José González Martín (VALENCIA)
- Manuel Enrique Calderón Rubiales (CANTABRIA)
- Nuria Medina Morella (IBIZA)
- Álvaro Ruiz Sánchez (CASTELLÓN)
- María Blanco Téllez (ALICANTE)
- Antonio Peñalver Sánchez (MURCIA)
- Irene Serrano García (MADRID)
- José García Barragán (SEVILLA)
- Enrique Riveras Lirón (ZARAGOZA)
- Manuel Rial Piñeiro (PONTEVEDRA)
- Mª Isabel Gómez Rodero (MALAGA)
- Antonio Vicente Gomis Rodríguez (ALICANTE)
- José Martínez Blanco (VALENCIA)

JAMES BOND 007
Ganadores de 1 bolígrafo, 1 calendario y 1 juego:
- Simas Zelepuga (ALICANTE)
- Miguel Á. Hernández Cuadrado (MADRID)
- Mariana Sandrú (ZARAGOZA)
- Juan Díaz Cuevas (MADRID)
- Fco. Javier de la Era Pedrosa (GUIPUZCOA)
- Guadalupe Ferrer Tejuelo (ALICANTE)
- Domingo Aguilera Cortés (GRANADA)
- Fco. Javier Novillo Villarejo (MADRID)
- Isabel Santos Gutiérrez (VALENCIA)
- Antonio Ramírez Calatayud (CASTELLÓN)
- Cayetano Poyatos Campos (CADIZ)
- José Antonio González Solé (MURCIA)
- Darío Oliva de la Torre (SEVILLA)
- Ramón Morera Ortega (BADAJOZ)
- Blanca Barbón Suárez (ASTURIAS)
- Susana García Bazán (SEVILLA)
- Jesús Gonzalo García-Porrero (MADRID)
- Fco. Javier Calvo Alba (MADRID)
- Emilio Nalda Santaolalla (BARCELONA)
- Alberto Alonso Díaz (BARCELONA)
- Roi Pena Suárez (LA CORUÑA)
- Víctor Navas Garrido (VALLADOLID)
- David Cañada Lerín (LLEIDA)
- Concepción Chacón López (SEVILLA)
- Mª Esther Sánchez Pérez (MADRID)
- Francisco Pedrosa Ruiz (BARCELONA)
- Santiago Martínez López (BARCELONA)
- María Amparo García (ALICANTE)
- Jacinto Alvarez Serrano (ASTURIAS)
- Ignacio Santos Ortega (CADIZ)
- Eder Hernández Pérez (GUIPUZCOA)
- Juan María Zubizarreta (GUIZPUCOA)
- Carlos Ortuño García (MURCIA)
- Carlos Morales Fernández (GRANADA)
- Sergio Agut Díez (MADRID)
- Antonio Cuenca Roldán (MALAGA)
- Begoña Lago Suárez (PONTEVEDRA)
- Miguel Ángel Fernández Ahijado (LEON)
- Consolación Rebollar del Viso (MADRID)
- Luisa López Morcillo (MADRID)

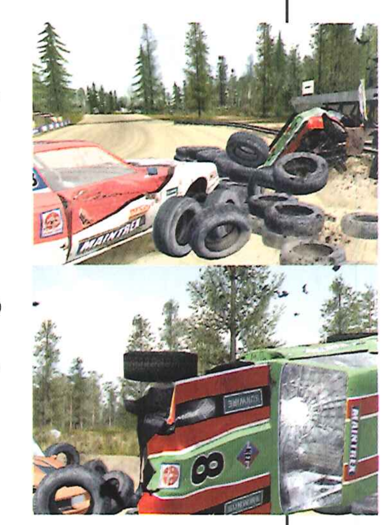


Un arcade de conducción demoledor



Empire ultima el lanzamiento de uno de los juegos de conducción más sorprendentes del año. ***FlatOut*** ofrecerá la oportunidad de pilotar hasta 16 coches de gran cilindrada de la década de los 70 (los denominados *Muscle Cars*, como el *Dodge Charger*, etc.) en un entorno repleto de obstáculos, fusionando la conducción *arcade* con la diversión y el caos de un *Destruction Derby*. Hasta 3.000 elementos diferentes podrás encontrar en cada uno de sus 45 circuitos. Y todos ellos reaccionarán ante la colisión con los coches, obstaculizando cada vez más el circuito y provocando los choques más espectaculares. Reventarás casetas, saltarás por encima de grúas y empotrarás a tus rivales contra los árboles en explosivos duelos en los que todo vale. Cada vehículo cuenta con 40 puntos deformables y una física absolutamente realista, de tal forma que las colisiones con otros coches y elementos del escenario irán transformando los bólidos en genuinas chatarras con ruedas. Además del duelo para dos jugadores con pantalla partida, esta producción de **Bugbear Entertainment** ofrecerá diversos minijuegos al estilo *Crazy Taxi* que se irán desbloqueando a medida que el jugador avance por las diferentes categorías que dividen el campeonato ***FlatOut***. Este juego promete convertirse en una de las sensaciones del **E3**. Eso sí, habrá que esperar a septiembre para verlo en las tiendas.

«CONVIERTE TU COCHE EN UNA GENUINA CHATARRA»



Este juego es el terror del RACE y las aseguradoras





Ambos tienen una

ingeniería insuperable y un

impresionante diseño.

Ambos dejan atrás a sus competidores.

Pero uno cuesta

bastante menos de 400.000 euros.



MACH3® Turbo
CHAMPION

El mejor afeitado del mundo.
Ponla a prueba hoy.

Gillette®
Lo Mejor para el Hombre™

NAMCO

Las oficinas del coloso japonés hierven de actividad mientras preparan dos absolutos bombazos para el primer trimestre de 2005: Death By Degrees y Ace Combat 5

POR NEMESIS

DEATH BY DEGREES

Nina Williams, uno de los luchadores de la saga Tekken, protagoniza su primera aventura en solitario

Una poderosa organización terrorista llamada *Kometa*. Un transatlántico de lujo. Una letal agente de la CIA llamada Nina Williams... Con estos ingredientes, **Namco** ha creado ***Death By Degrees***, la aventura de acción que nos desvelará los orígenes de Nina, mucho antes de convertirse en la pesadilla de Kazuya y Heihachi en la saga *Tekken*. Bajo la tapadera de un torneo de lucha, la organización *Kometa* se ha reunido para dar los últimos toques a su más letal proyecto: un arma secreta bautizada como *Salacia*. La misión de Nina consistirá en neutralizar a los miembros de *Kometa* y averiguar todo lo posible acerca de *Salacia* antes de que sea demasiado tarde. Para ello, Nina cuenta no sólo con su reconocida maestría en el combate cuerpo a cuerpo, sino con la opción de utilizar todo tipo de armas, tanto blancas (espadas, sables, etc.) como de fuego, a lo largo de las más de 140 estancias en que se divide el transatlántico. Además de acción, peleas y tiroteos, **Namco** ha dotado a ***Death By Degrees*** de un fuerte componente de infiltración a lo *Metal Gear Solid*. Nina será capaz de ocultarse tras las paredes y columnas, así como de utilizar con sus víctimas un escáner de huellas dactilares para posteriormente usar sus identidades con el fin de sortear los férreos sistemas de seguridad del barco. Los fans de la franquicia *Tekken* reconocerán en este título algunos de los movimientos más característicos de Nina Williams, pero con una ejecución diferente: **Namco** incorporará un nuevo sistema de ataques (parecido al que ofrecía *Cuestión De Honor*) en el que los ataques se ejecutarán con el *joys-*



■ Por primera vez, Nina recurrirá a las armas de fuego además de su probada pericia en el combate cuerpo a cuerpo



«DEATH BY DEGREES OFRECERÁ MÁS DE 20 HORAS DE PURA ACCIÓN»

tick analógico derecho. Algunos de estos golpes, bautizados por los creadores del juego como *Critical Heat*, nos permitirán ver los daños internos causados en el enemigo (en forma de radiografías, al estilo de *Romeo Debe Morir*). Con sus más de 20 horas de juego y la garantía de haber sido desarrollado por miembros del equipo de desarrollo de los diferentes capítulos de la saga *Tekken*, ***Death By Degrees*** se presenta como uno de los títulos más esperados de 2005, y eso que **Namco** no ha desvelado ni la mitad de lo que ofrecerá ***DBD***. De momento, ha confirmado la aparición de un par de secundarios de lujo (Heihachi y Anna) y diferentes modos extra que enriquecerán la experiencia de juego al margen de la aventura central: Reto, modo Anna, Francotirador, Cámara Aérea, Rompecabezas...

LA EVOLUCIÓN DE NINA

Han transcurrido la friolera de diez años desde que Nina Williams y sus compañeros debutaran en los salones recreativos con la primera entrega de la saga *Tekken*.
La evolución gráfica de una entrega a otra es notable, como podéis observar al comparar una imagen del primer *Tekken* con cualquiera de las pantallas de ***Death By Degrees***.

PS2

ACE COMBAT 5 THE UNSUNG WAR

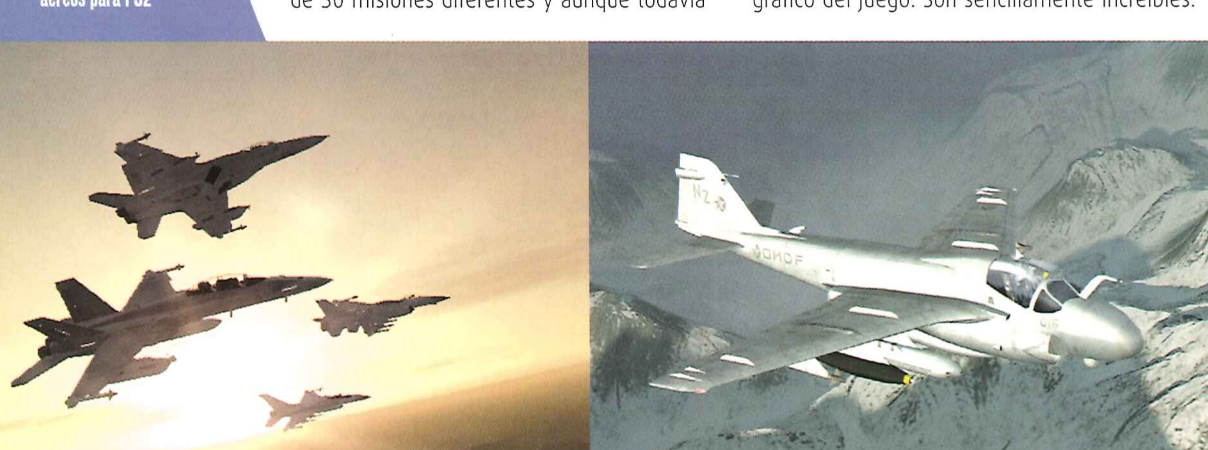
2005 también nos traerá la muy esperada quinta entrega de la saga Ace Combat.

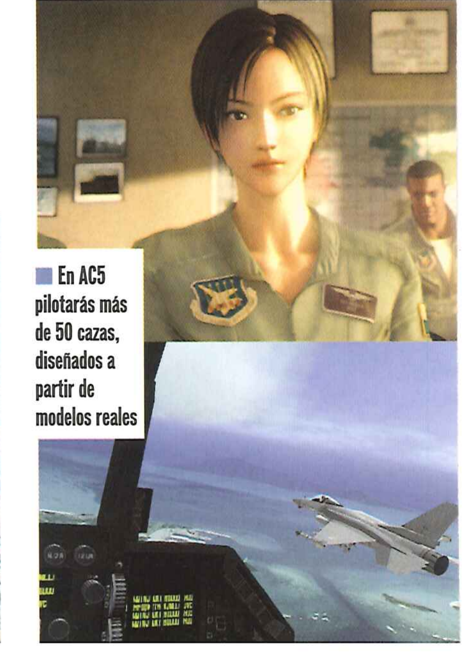
No son fotos de aviones reales. Son pantallas creadas a partir del motor gráfico de AC5

Ace Combat 4 Distant Thunder* salió al mercado cuando **PlayStation 2** estaba poco más que en pañales, y aún así nos dejó sin palabras gracias al fantástico modelado de sus aviones y los escenarios fotorrealistas. No será nada en comparación a lo que está preparando **Namco** para esta quinta entrega. Hasta 50 cazas, fieles reproducciones de modelos reales, podrás llegar a pilotar en ***Ace Combat 5 The Unsung War***, sobre escenarios que alcanzan los 100 km² de extensión. El modo Historia, que duplicará en amplitud al de su predecesor, ofrecerá más de 30 misiones diferentes y aunque todavía no se ha confirmado la posible incorporación de combates On-line (una de las opciones más reclamadas por los fans de la franquicia), **Namco** sí ha desvelado que ***AC5*** incluirá un nuevo interfaz, denominado *Wingman Command*, con el que podrás desarrollar tácticas con tus compañeros de escuadrón en pleno combate aéreo. Pero además de su jugabilidad, lo mejor de los *Ace Combat* siempre ha sido sus gráficos, y los de ***AC5*** no serán una excepción. Aunque algunas de estas imágenes puedan parecer fotografías de aviones reales, son pantallas generadas a partir del motor gráfico del juego. Son sencillamente increíbles.

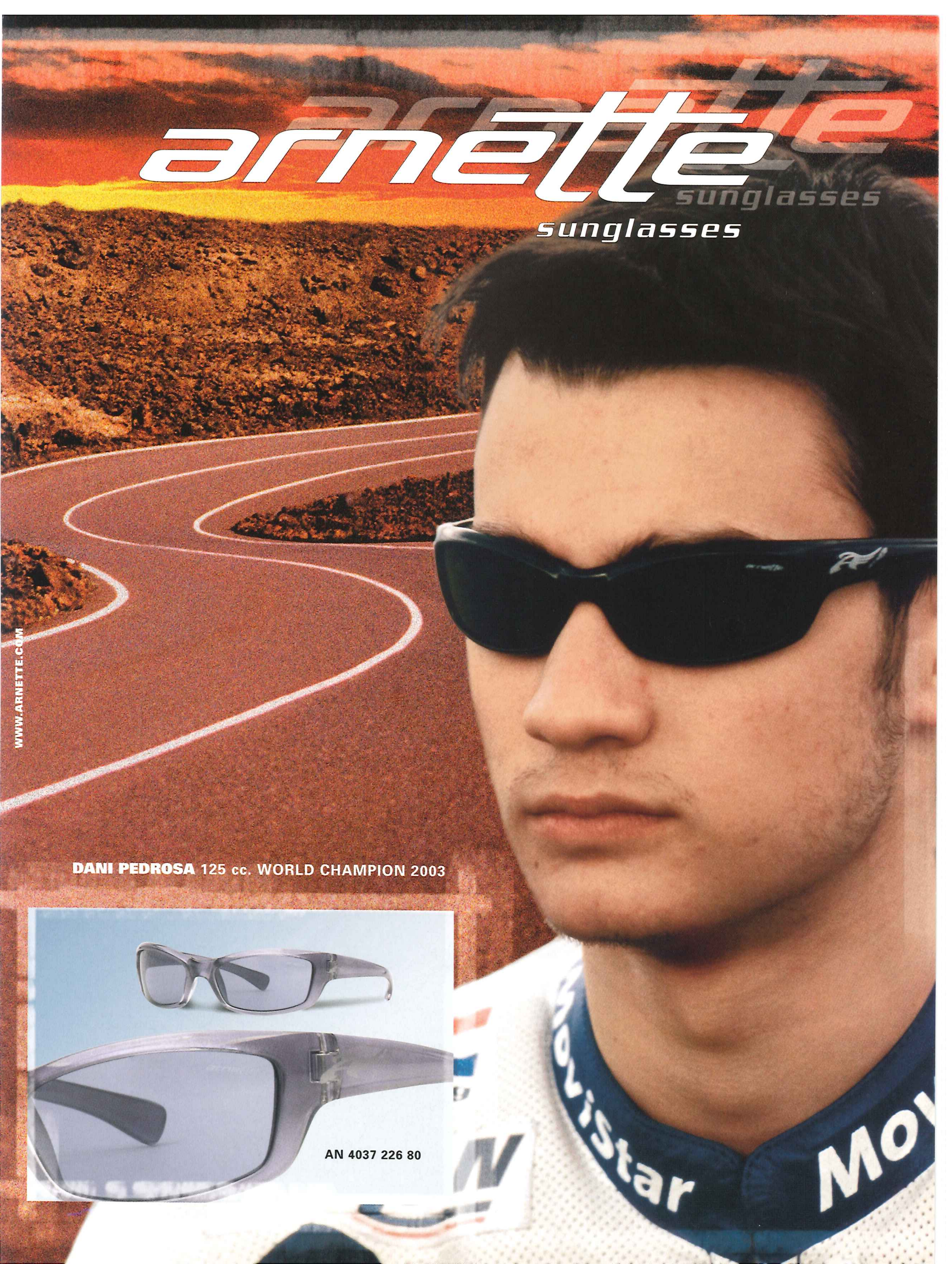
«CON MÁS DE 30 MISIONES, EL MODO HISTORIA DUPLICARÁ EN EXTENSIÓN A AC4»

AC5 dejará en ridículo a todos los anteriores arcades aéreos para PS2





En AC5 pilotarás más de 50 cazas, diseñados a partir de modelos reales


arnette
sunglasses
sunglasses
WWW.ARNETTE.COM
DANI PEDROSA 125 cc. WORLD CHAMPION 2003
AN 4037 226 80
Movistar
Mo

TIME SPLIT
FUTURE PERFECT

POR DOC

Los antiguos componentes de Rare, algunos co-creadores de GoldenEye, nos harán viajar en el tiempo una vez más con el shooter más esperado.



■ Los enfrentamientos con gigantescos jefes estarán a la orden del día

Free Radical da un nuevo salto espacio-temporal y promete volver a ponernos en la piel de los más variados personajes entre los años 1914 y 2401, en lo que puede convertirse en el shoot'em-up del próximo año. Si la diferencia cualitativa entre la segunda entrega de la saga y ***Future Perfect*** es similar a la que había entre el primer *Time Splitters* y su secuela, a buen seguro estaremos ante lo que puede llegar a convertirse en todo un clásico y referente obligado y atemporal del género. Al igual que en la anterior entrega, nuestro cometido en ***Time Splitters: Future Perfect*** será viajar por el espacio-tiempo y adoptar la personalidad de diferentes personajes con el objetivo de dar caza y erradicar totalmente a los malvados *Time Splitters* que, como de costumbre, están a punto de destruir la tierra (y con la avanzada inteligencia artificial programada por **Free Radical**, no lo tendrán muy difícil). En esta ocasión, los viajes en el tiempo nos permitirán incluso unirnos a nuestro *alter ego* de otra época y luchar junto a él contra los

TERS



■ Nuestros «alter egos» de otras épocas se unirán a nosotros en algunos de los niveles



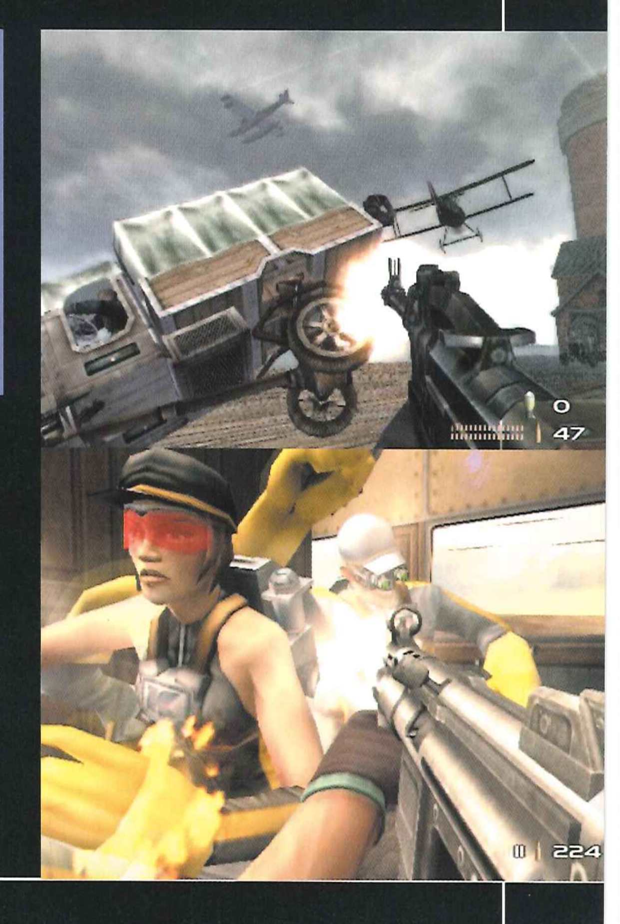
■ Podrás utilizar más de 20 armas diferentes a lo largo de tu periplo espacio-temporal





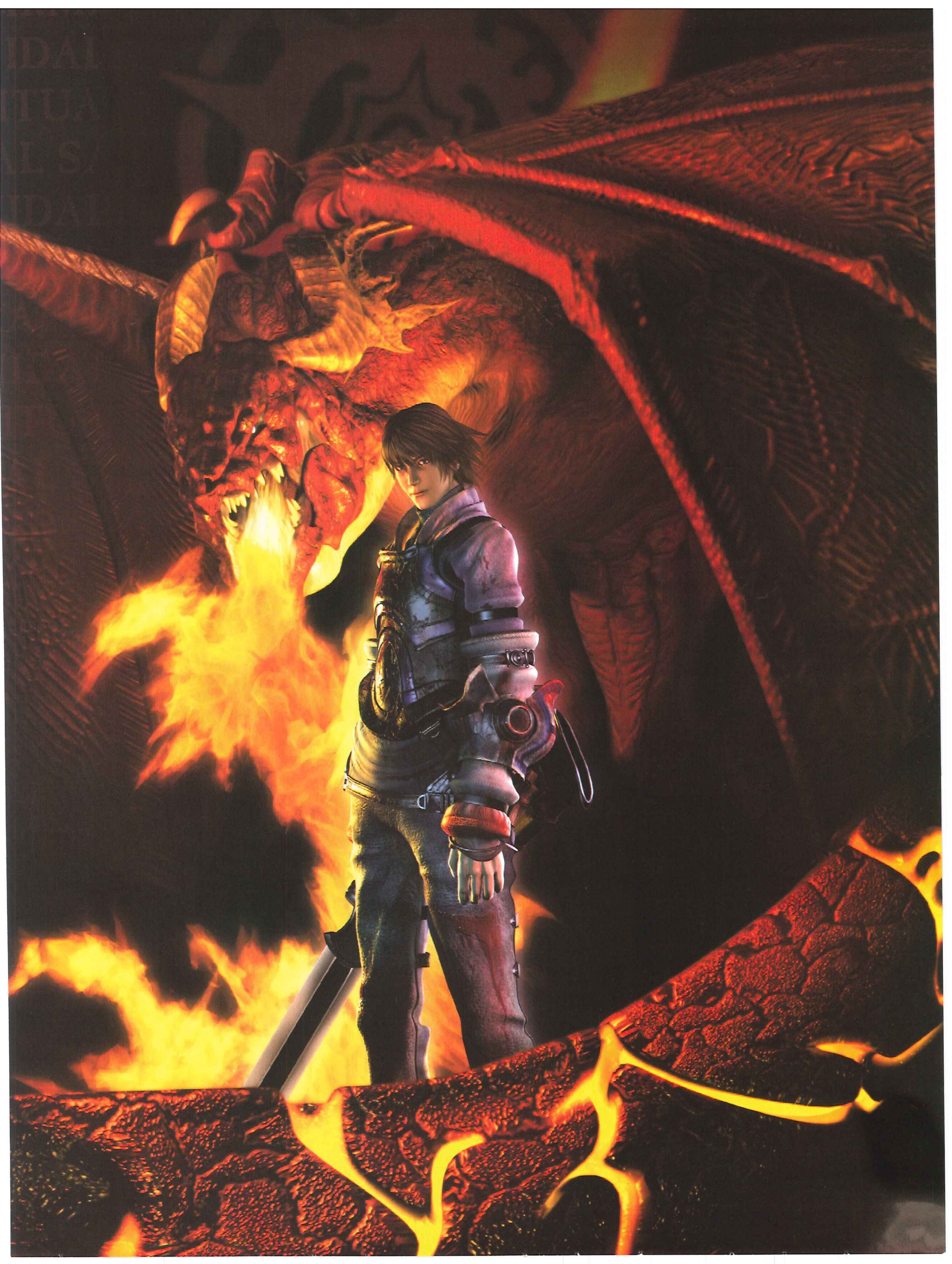
MÁS HABILIDADES

Entre las novedades jugables destacan la posibilidad de hacer levitar armas, objetos y vehículos con un nuevo *item*, y de conducir todo tipo de vehículos, desde coches hasta tanques.



Time Splitters. El título de **Free Radical** presenta un motor gráfico muy evolucionado con respecto a *Time Splitters 2*, con entornos mucho más realistas y detallados, nuevos efectos gráficos y un motor físico que poco tiene que envidiar al *Havok 2.0*. Aunque no podremos disfrutar del juego hasta la llegada de 2005, **Free Radical Design** ya ha concretado muchos de los contenidos que ofrecerá su título más esperado: junto al modo Historia, similar al de *Time Splitters 2*, encontraremos un modo *Arcade* que nos permitirá conseguir todo tipo de minijuegos y *Bonus*; en *Challenge* tendremos que obtener nuevos *items* y superarnos en cada nivel para conseguir mejores puntuaciones. Sin duda alguna, la novedad más significativa en las posibilidades de juego de la saga será la inclusión de un modo multijugador a través de Internet. Hasta un máximo de 16 jugadores podrán participar en varios modos de juego, entre los que se encuentra el divertido cooperativo.

«FUTURE PERFECT SERÁ EL SHOOTER DEL AÑO 2005»





Enemigos Finales

Si algo ha caracterizado a esta saga, aparte de la actitud e imperturbable pose de su héroe (incluso cuando una espada le atravesaba el pecho) han sido los enemigos finales. En esta ocasión vuelven a ser un alarde de diseño y originalidad, y gozan de unas dimensiones aún más grandes. En la imagen, una especie de Cancerbero.

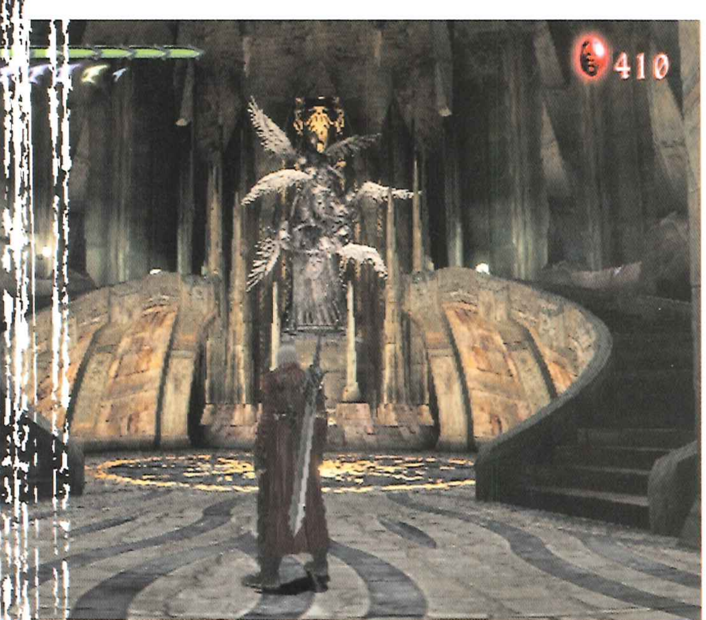
Devil May Cry 3

POR DANI3PO

Ningún personaje ha conseguido plasmar su sello en PlayStation 2 como Dante. El héroe de Capcom volverá con ganas de guerra la próxima Navidad.



Corría el año 2001 cuando todos los usuarios de la por entonces recién nacida **PlayStation 2** esperaban con ansiedad algún título que demostrara que su desembolso, que por entonces era mucho mayor que ahora, realmente había merecido la pena y que la nueva generación de ***hardware*** representaba un salto adelante significativo con respecto a la exitosa **PSone**. Fue en ese preciso instante cuando la veterana y respetada compañía japonesa **Capcom**, que desde el momento del lanzamiento de la consola se había involucrado al máximo con ella poniendo en el mercado toda clase de productos, anunció un juego del que nadie había oído hablar hasta entonces. Los vídeos que circulaban por Internet mostraban a un particular héroe que combatía empuñando una espada de considerables dimensiones contra todo tipo de engendros. La ambientación parecía sacada de un ***Castlevania*** pero la acción que destilaba no dejaba indiferente a nadie. Antes de que acabara el año apareció en las tiendas y tanto el público como la prensa especializada le hicieron de inmediato un lugar privilegiado entre los grandes iconos del entretenimiento moderno. En España, pese a la mejorable versión PAL que disfrutamos (en la que los movimientos de Dante se mostraban muy ralentizados) también







De compras

No es que Dante visite las boutiques de las mejores marcas, aunque lo parece por sus atuendos, pero como en anteriores entregas podrá acceder a nuevos poderes a cambio de las orbes que encuentre en los mapas.

«UNA DE LAS GRANDES SORPRESAS DE CAPCOM PARA LA FERIA E3 DE ESTE AÑO, QUE TE ADELANTAMOS ANTES QUE NADIE»

Devil May Cry 3

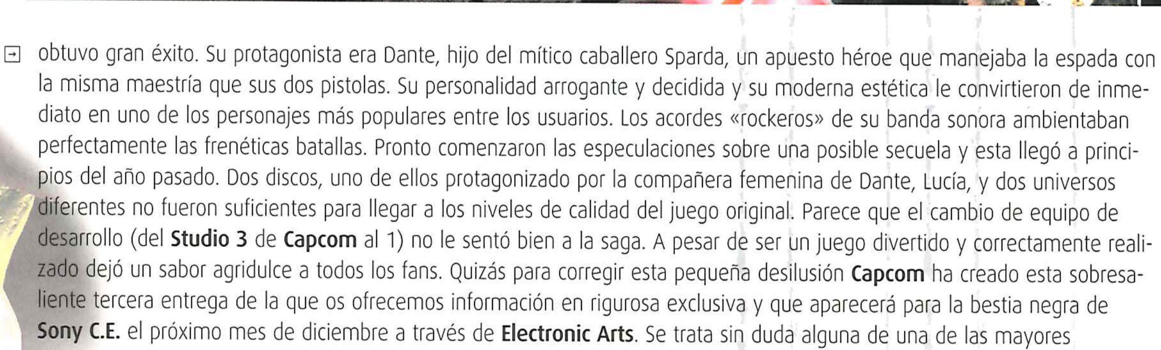


«LA HISTORIA ARRANCA ANTES DE LOS ACONTECIMIENTOS RELATADOS EN EL PRIMER JUEGO»

Escenarios

En esta ocasión Dante visitará algunas localizaciones más «normales», como el interior de determinados establecimientos. En estas pantallas casi todos los elementos del decorado serán destructibles, tanto por el protagonista como por los cuerpos de los enemigos al impactar sobre los mismos.





obtuvo gran éxito. Su protagonista era Dante, hijo del mítico caballero Sparda, un apuesto héroe que manejaba la espada con la misma maestría que sus dos pistolas. Su personalidad arrogante y decidida y su moderna estética le convirtieron de inmediato en uno de los personajes más populares entre los usuarios. Los acordes «rockeros» de su banda sonora ambientaban perfectamente las frenéticas batallas. Pronto comenzaron las especulaciones sobre una posible secuela y esta llegó a principios del año pasado. Dos discos, uno de ellos protagonizado por la compañera femenina de Dante, Lucía, y dos universos diferentes no fueron suficientes para llegar a los niveles de calidad del juego original. Parece que el cambio de equipo de desarrollo (del **Studio 3** de **Capcom** al 1) no le sentó bien a la saga. A pesar de ser un juego divertido y correctamente realizado dejó un sabor agridulce a todos los fans. Quizás para corregir esta pequeña desilusión **Capcom** ha creado esta sobresaliente tercera entrega de la que os ofrecemos información en rigurosa exclusiva y que aparecerá para la bestia negra de **Sony C.E.** el próximo mes de diciembre a través de **Electronic Arts**. Se trata sin duda alguna de una de las mayores



Desde esta pantalla podremos equiparnos con las armas de fuego y espadas que hayamos conseguido hasta el momento




Inspirado en el clásico cinematográfico "Los Siete Samuráis"
del ganador del Oscar Akira Kurosawa
七人の侍
SEVEN SAMURAI
2 0 X X
PlayStation.2
PAL
Seven Samurai 200xx™
七人の侍
SEVEN SAMURAI
2 0 X X
12+
www.pegi.info
Sammy
七人の侍 and Seven Samurai are trademarks of TOHO Co., Ltd.
Used with courtesy of TOHO CO., Ltd. All rights reserved.
PlayStation.2
Sammy
12+
www.pegi.info
ATARI

¡REPORTAJE EXCLUSIVO!

REPORTAJE

Devil May Cry 3





sorpresas reservada para el E3, pero a vosotros no os hará ninguna falta viajar hasta Los Ángeles para conocer de primera mano los pilares del nuevo lanzamiento. Empecemos por el argumento. La historia nos pone en antecedentes. Muchos miles de años han pasado desde que el legendario caballero Sparda, demonio que abandonó su malvada naturaleza, acabase con la amenaza del infra-mundo. Confiado por su victoria se unió a una mujer humana y engendró a Dante, un ser medio humano, medio demonio que heredó sus tremendos poderes. Pero lo que Dante nunca supo es que su padre tuvo otro descendiente llamado Virgil. Y los propósitos de este eran todo lo contrario a los suyos: reestablecer el reinado de terror de sus orígenes demoníacos. Una noche de luna llena, una misteriosa torre se materializa delante de la agencia de detectives de Dante «Devil May Cry». En la cima de la misma se halla su hermano acompañado de sus generales infernales retando a nuestro protagonista y dando comienzo a una aventura que se desarrolla antes de los acontecimientos relatados en el primer juego. Por el camino se encontrará a un misterioso personaje femenino con la misión de acabar con todos los demonios,

«EL SISTEMA DE JUEGO NOS DEJARÁ ELEGIR ENTRE VARIOS MODOS DE ATAQUE Y DEFENSA»



■ En esta nueva entrega los enemigos serán capaces de cambiar de forma en plena batalla, lo que dificultará su eliminación

incluido Dante. En cuanto al sistema de juego preserva la frenética acción que le caracteriza aunque incorpora interesantes novedades. Se ha creado una serie de «estilos de juego» que, dependiendo de las preferencias del jugador, permitirán al protagonista especializarse en las maniobras de ataque a corta o larga distancia defensivas o de evasión. El catálogo de armas aumentará con ingenios como guitarras «modificadas» para servir como ingenios destructivos. El sistema de recompensas en forma de orbes para adquirir mejoras seguirá presente, así como los espectaculares enemigos finales. En cuanto al apartado gráfico, será más parecido al de la primera entrega. Aparte de mostrar a un Dante más joven, los escenarios y enemigos, completamente en 3D, han sido creados con mayor número de polígonos y las escenas estarán generadas con el propio motor gráfico. El apartado sonoro, por último, gozará de gran calidad al utilizar la tecnología Dolby Pro Logic II.

Efectos de luz

EFECTOS DE LUZ

Los grafistas de **Capcom** han utilizado una nueva rutina de programación que les permite recrear nuevos efectos de luz como el que ocurre cuando unos pocos rayos del atardecer se cuelan por una vidriera. Sin duda todo un espectáculo para la vista, que dotará a esta nueva producción de un apartado gráfico muy superior a lo que estamos acostumbrados a ver. Por otro lado, para el desarrollo de las secuencias cinemáticas, en las que se ha utilizado el propio motor que mueve el resto del juego, se ha contado con la participación de Ryuhei Kitamura, que dirigió las que aparecían en *Metal Gear Solid: The Twin Snakes* de **Konami**





■ La estética de Dante ha cambiado ligeramente para reflejar su mayor juventud en el juego

PlayStation 2 Revista Oficial - España

TOP 10 RECOMENDADOS

Envía «descargar + código» (ej. descargar motogp2) al 404 para descargarte cualquiera de estos juegos


01 **MOTOGP 2**
Cod. motogp2
El mejor juego de motociclismo creado para móviles ya tiene secuela.


02 **OPERATION SHEEP STINGER**
Cod. -
Un matamarcianos con grandes gráficos y una jugabilidad indestructible.


03 **BRAVE WAR**
Cod. brave
Conquista el mundo contra otros 5 jugadores en este gran título se estrategia.


04 **TONY HAWK'S UNDERGROUND**
Cod. thug
Tony Hawk, el rey del skate, te desafía a superar numerosas y duras pruebas.


05 **ROLLING LOLA**
Cod. lola
Ayuda a la simpática Lola a pintar toda la ciudad sobre sus patines.


06 **LODE RUNNER**
Cod. lode
Es uno de los grandes clásicos del videojuego. ¡Pruébalo en tu móvil!


07 **KARPOV X3D CHESS**
Cod. karpov
Un completo juego de ajedrez avalado por el gran campeón ruso.


08 **XIII**
Cod. xiii
Un shooter atractivo e intenso con una estética de lo más peculiar.



09 **CALL OF DUTY**
Cod. call
Los aliados se enfrentan al enemigo en tierras francesas. Acción a raudales.

10 **POP: LAS ARENAS DEL TIEMPO**
Cod. prince
Una apasionante y espectacular aventura desarrollada en el mundo árabe.

Cómo descargarte un videojuego desde MoviStar emoción



01 - Entra en MoviStar emoción
Desde el menú de servicios de tu móvil, habiendo configurado ya el acceso al portal de MoviStar, entra en la página wap de MoviStar emoción.

02 - Selecciona Videojuegos
Una vez dentro de e-moción si tienes un terminal compatible podrás ver la carpeta de Videojuegos, la primera que encontrarás en la pantalla de inicio del menú. Seleccionalá para poder descargarte los mejores Videojuegos.

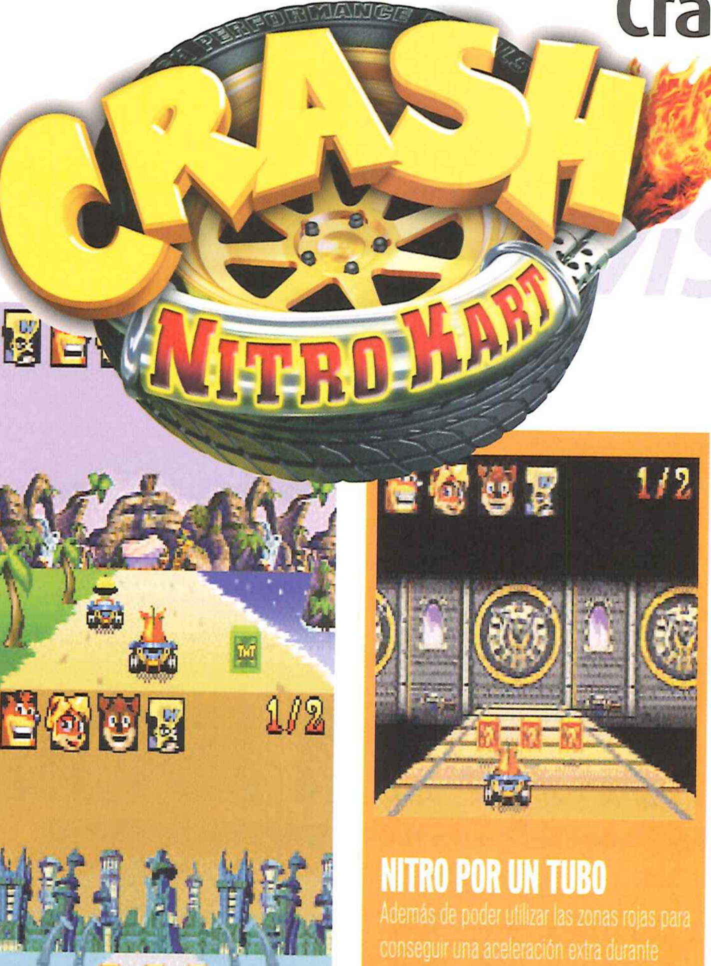
03 - Elige categorías
selecciona tu categoría y género preferido o déjate llevar por el top MoviStar emoción o por las últimas novedades y lánzate a por tu videojuego favorito para tu teléfono móvil.

04 - Descarga tu juego
Una vez seleccionado el videojuego y, tras aceptar el precio del juego se iniciará la descarga que durará entre uno y dos minutos. Una vez completada, podrás jugar desde tu móvil todo lo que quieras y desde donde quieras sin ningún coste adicional.

Para cualquier duda o consulta sobre la configuración de tu móvil, llama al Centro de Relación con el Cliente MoviStar al 609 (llamada gratuita).

Crash Nitro Kart

Carreras locas en tu móvil



Tras su paso por múltiples plataformas, ***Crash Nitro Kart*** debuta en tu móvil con una intensa competición ambientada en coloridos escenarios. Puedes controlar al propio Crash, a Neo Cortex, Crunch o Coco. El objetivo es sencillo, para entrar en el *ranking* has de ganar cualquier carrera sencilla y para poder acceder a nuevos escenarios y torneos, tendrás que quedar número uno en el modo Torneo. Al principio sólo hay disponibles tres circuitos de ciudad, pero puedes desbloquear 9 más: otro de ciudad y los ocho de playa y castillo. A diferencia de otros juegos de carreras, aquí todo vale: con los *power-ups* y zonas de aceleración obtendrás ventaja sobre los demás.

NITRO POR UN TUBO
Además de poder utilizar las zonas rojas para conseguir una aceleración extra durante unos segundos, puedes recoger el *power-up* de nitro, que te dará una propulsión adicional para ponerte en órbita.

CRASH NITRO KART

LO MEJOR Y LO PEOR
[+] Una carrera apasionante.
[-] Tener que acelerar y controlar la dirección es complicado.

9.0 **GRÁFICOS:** Los circuitos están muy cuidados y presentan un aspecto sobresaliente.
6.5 **AUDIO:** Unos efectos de sonido simpáticos que no destacan especialmente.
9.1 **JUGABILIDAD:** Aunque cuesta hacerse con el control, es muy divertido.

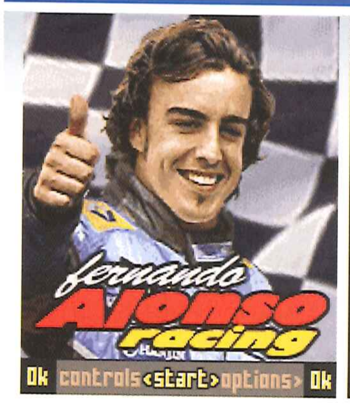
Envía «descargar crash» al 404 para descargarte este juego

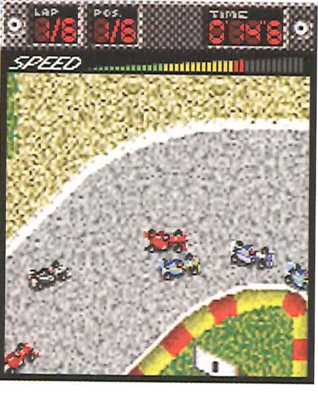
TERMINALES COMPATIBLES
NOKIA 6600, NOKIA 3650, NOKIA 7650, NOKIA 6100, NOKIA 3100, NOKIA 7210, NOKIA 7250, NOKIA 6610, NOKIA 8210, NOKIA 3510i, MOTOROLA V300, SAMSUNG SGH E700.



PlayStation 2

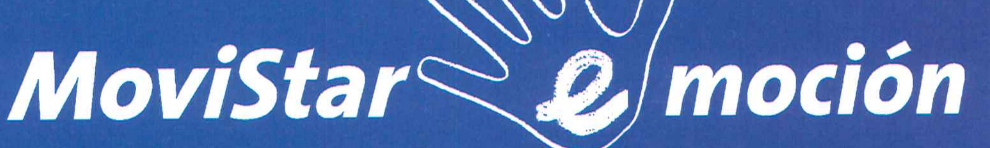
NOTICIAS MoviStar emoción • NOTICIAS MoviStar emoción • NOTICIAS MoviStar emoción • NOTICIAS MoviStar





Fernando Alonso se moviliza

El popular piloto español pronto protagonizará su propio juego para móviles en **exclusiva** para **MoviStar emoción**. Se trata de un simulador de Fórmula Uno que te llevará a competir en los mejores circuitos contra otros pilotos cuya inteligencia artificial te pondrá las cosas difíciles, confiriendo gran emoción a las carreras en los adelantamientos. El sistema de desplazamiento es multidireccional, de modo que el trazado de las pistas es más realista, simulando una perspectiva isométrica que ofrece un aspecto novedoso en los juegos de carreras.



MoviStar emoción

Los mejores videojuegos para tu móvil

Visita la web de



Entra en cualquier momento en **www.movistar.com/emocion/juegos** y consulta móviles compatibles, muchos más juegos y toda la información que necesitas

Commando

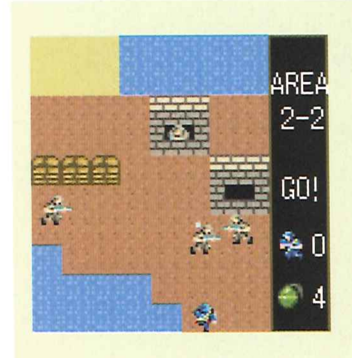
Guerra de guerrillas

Diriges a un súper-soldado contra un ejército invasor, la misión es rescatar a los rehenes, impedir que el enemigo avance y, al final, acabar con él. Se trata de un juego de acción y el sistema de desplazamiento es vertical y por pantalla. Las armas son sencillas: rifle y granadas. A ellas podrás sumar distintos objetos y *power-ups* a medida que avances. ***Commando*** no ofrece gráficos impactantes ni tampoco efectos de sonido a la altura de otros juegos más modernos, pero no hay que olvidar que su encanto reside en la recuperación de la versión clásica, no en una adaptación libre como hacen otros juegos. Como título de acción es muy sólido y se sustenta en una gran jugabilidad reforzada por unos controles sencillos.









ARMADO Y PELIGROSO

Siempre que te muevas en una dirección lo harás disparando automáticamente el rifle, mientras que las granadas te serán más útiles para acabar con las concentraciones de enemigos o para alcanzar a los que estén a cubierto.

COMMANDO

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] Divertido sin pretensiones.
[-] No se guarda la partida hasta el final de cada nivel.

7.0 **GRÁFICOS:** Son monótonos en color y muy sencillos en su concepción, fieles a la estética del original.
6.9 **AUDIO:** No es nada del otro mundo, aunque resulta funcional y eficaz.
8.2 **JUGABILIDAD:** Muy fácil de controlar y bastante adictivo.

Envía «descargar commando» al 404 para descargarte este juego

TERMINALES COMPATIBLES

NOKIA 6600, NOKIA 3650, NOKIA 7650, NOKIA 6100, NOKIA 3100, NOKIA 7210, NOKIA 7250, NOKIA 6610, NOKIA 8210, NOKIA N-GAGE, MOTOROLA V300, SAMSUNG SGH E700.

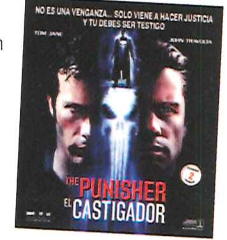


PlayStation 2

ioción • NOTICIAS MoviStar emoción • NOTICIAS MoviStar emoción • NOTICIAS MoviStar emoción • NOTICIAS

El Castigador ha llegado

Uno de los grandes filmes de héroes de cómic de este año será *The Punisher* (El Castigador). El protagonista se llama Frank Castle y su único objetivo es tomarse la justicia por su mano tras el asesinato de su mujer e hijo a manos de la mafia. Además de los juegos que saldrán para otras plataformas, **THQ Wireless** ya tiene lista la versión para móviles, una aventura de acción que incluye armas de la película y de extras que puedes desbloquear en el juego para usarlos en tu móvil, como fondos de pantalla y sonidos. Estará disponible de forma simultánea al estreno de la película en junio, en **exclusiva** para **MoviStar emoción**.



Grandes premios en MoviStar emoción

Ya han comenzado las promociones mensuales de **MoviStar emoción**, con las que puedes conseguir premios de primera como **PlayStation 2**, reproductores MP3 y de DVD, Discman... Lo único que tienes que hacer para informarte de cómo van es entrar en www.movistar.com/emocion/juegos y pulsar el acceso a la sección de promociones de **MoviStar emoción**. Para junio, los tres primeros clasificados en el *ranking* que demuestren ser los mejores pilotos de *Star Diver* (un *arcade* de **Gamikaze**) enviando su puntuación al *ranking* vía SMS durante el periodo promocional, se llevarán una **PS2**. Además, también se sortean tres reproductores DVD entre todos los jugadores que envíen su puntuación al *ranking* vía SMS.



VIDEOJUEGOS MÁS DESCARGADOS

Envía «descargar + código» (ej. descargar tetris) al 404 para descargarte cualquiera de estos juegos



01 **TETRIS**
Cod. tetris

El juego de puzzle más famoso de todos los tiempos llega desde Rusia a **MoviStar e-moción**.



02 **PARÍS DAKAR**
Cod. dakar

El rally más duro se juega en tu móvil. **Gaelco** ha creado una vez más un título de gran calidad.



03 **TORRENTE**
Cod. torrente

«Apatrulla» la ciudad con el detective más pintoresco de la historia acompañado de su voz digitalizada.



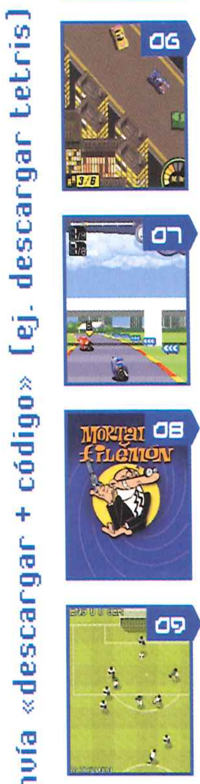
04 **MOTOGP 2**
Cod. motogp2

Disfruta con el mejor simulador de carreras de motos jamás creado para móviles.



05 **G-MODE NINE BALL**
Cod. -

Llévate este juego de billar y disfruta de su calidad en cualquier momento y lugar.





06 **THE FAST AND THE FURIOUS**
Cod. fast

Carreras ilegales callejeras como las que disfrutaste en la popular película.



07 **MOVISTAR RACING**
Cod. mr

Los aficionados al motociclismo ya tienen un título con el que divertirse.



08 **MORTADELO Y FILEMÓN**
Cod. mortadelo

Los agentes de la TIA, el Súper y el Profesor Bacterio en tu móvil.

09 **FIFA 2004**
Cod. fifa

La mejor simulación del fútbol en tu móvil llega de la mano de **Electronic Arts**.



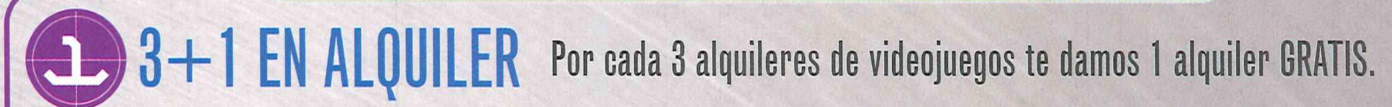
10 **SOUTH PARK**
Cod. park

Haz el salvaje con el juego de la serie más gamberra de la televisión.

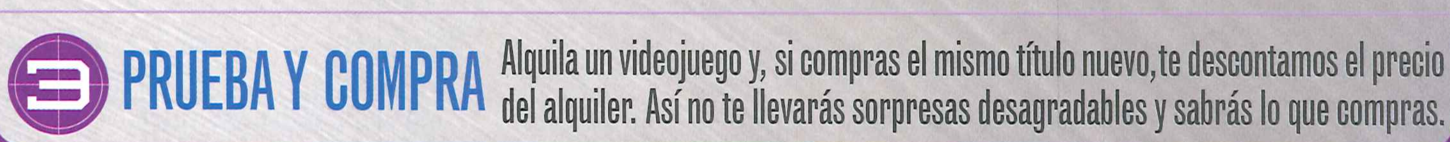
GAME CLUB®

ATRÉVETE A ENTRAR

HAZTE GRATIS LA TARJETA DE GAME CLUB®
Y ENTRA EN UNA COMUNIDAD LLENA DE VENTAJAS(*)

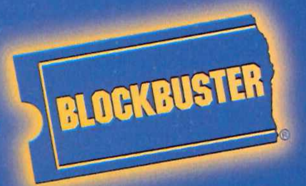






(*) Ver condiciones en página siguiente.

Llévate la Emoción a Casa
www.blockbuster.es



Y ADEMÁS LAS MEJORES PROMOCIONES



AHORA RESERVA DRIV3R



64,99€
P.V.P

Y LLÉVATE GRATIS UNO DE ESTOS TÍTULOS(**)



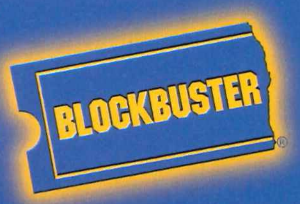
VALORADOS EN 29,99€
P.V.P

* **GAMECLUB®**: ofertas exclusivas para miembros del Gameclub®. Blockbuster® se reserva el derecho a cancelar o modificar las ventajas asociadas al Gameclub®. Ofertas válidas sólo en Península y en aquellas tiendas Blockbuster® con sección ZONAJUEGOS®. Estas promociones no son acumulables a otras promociones. Para inscribirse en el Gameclub® es necesario ser socio titular o autorizado de Blockbuster®. Para inscribirse como socio de Blockbuster® es necesario ser mayor de 18 años y presentar el DNI y cualquier factura o recibo reciente con antigüedad máxima de dos meses en el que figure la dirección completa. En el caso de menores de 18 años, podrán inscribirse en el Gameclub® si son autorizados de un socio Blockbuster®.

3+1 EN ALQUILER: para recibir el alquiler gratuito será necesario haber realizado con anterioridad 3 alquileres de videojuegos dentro del último mes natural. El periodo de alquiler del alquiler gratuito será de 1 día. El alquiler gratuito podrá emplearse hasta el último día del mes siguiente a aquel en que se realizaron los 3 alquileres pagados por el cliente. Este alquiler gratuito no dará derecho al socio a recibir en su cuenta 1€ de descuento para compras. ***1 EURO POR CADA ALQUILER***: descuento aplicable a juegos nuevos con PVP superior a 59,99€. El máximo descuento que se podrá aplicar en la compra de un videojuego será de 10€. El dinero acumulado en la cuenta del socio tendrá una validez de 1 año desde la fecha de cada alquiler. ***PRUEBA Y COMPRA***: si alquilas un videojuego y en los 31 días siguientes compras ese mismo título nuevo, te aplicaremos un descuento sobre el precio de compra igual al precio de alquiler que pagaste. Cuando el videojuego alquilado y comprado sean de versiones comerciales distintas, el descuento no se aplicará en el mismo momento de la compra, sino 24 horas después de ésta, en la forma de un crédito en la cuenta del cliente.

****PROMOCIÓN DRIVER 3**: promoción válida hasta fin de existencias (1.000 uds.). Como videojuego de regalo el cliente podrá elegir entre *Misión Imposible: Operación Surma* y *Terminator 3*. Disponibilidad de videojuegos de regalo según tienda. Precio de reserva: 20€ . Reserva válida hasta el día de lanzamiento del título (este día no incluido).

Llévate la Emoción a Casa
www.blockbuster.es



CLAVES



■ **FICHA TECNICA**
Reducidas dimensiones (80 x 25 x 44 mm.) y 70 gramos de peso, tamaño de imagen hasta 1600x1200 puntos (2'1 mega píxeles), zoom digital 4x, tamaño de vídeo de 320x240 puntos. Memoria interna de 128 MB ampliable mediante tarjetas SD/MMC, reproductor MP3 de gran calidad.

■ **VALORACIÓN**
Por el precio de un reproductor MP3 se dispone de muchas más funciones sin que el tamaño o el peso se vea sacrificados de forma sustancial. Un dispositivo que abre el camino a un nuevo concepto de entretenimiento digital para todas las ocasiones, que además está respaldado por una garantía de 3 años.

ENERGY SYSTEM DIGITALXTATION 2000

Un dispositivo digital multifunción, todo en uno

PVP-R: 198 €



La tecnología digital ha sido acogida con enorme fervor por un gran número de usuarios. Desde la reproducción de música hasta la grabación de voz o vídeo, sin olvidar el almacenamiento de datos o la fotografía. El problema radica en la necesidad de llevar consigo múltiples dispositivos, con la incomodidad que ello supone. El **Digitalxtation 2000** integra todas estas funciones en un solo dispositivo multifunción. Obviamente la grabación de vídeo o la captura de imágenes no estará a la misma altura que aquellos dispositivos de gama media/alta especialmente diseñados para ello, pero en muchos escenarios, los resultados serán perfectamente satisfactorios.

CLAVES

■ **FICHA TECNICA**
Tecnología LCD-TFT sin parpadeos. Formato panorámico 16:9 y tres tamaños: 17", 23" y 30 ". Sintonizador de TV integrado y posibilidad de conexión a un ordenador.

■ **VALORACIÓN**
La tecnología LCD aplicada a los televisores permite reducir considerablemente el espacio ocupado por el aparato, al tiempo que mejora la calidad de imagen si el panel es de buena calidad e incluye tecnologías que permitan estabilizar y filtrar las imágenes antes de su visualización, como es el caso de la familia **Myrica**. El precio es elevado, sobre todo en el caso de los equipos de más pulgadas.

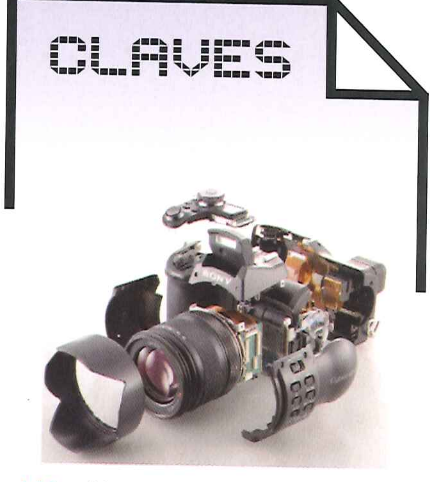
FUJITSU SIEMENS
LCD TV MYRICA

Los televisores de tecnología LCD ganan popularidad

Sin lugar a dudas, una de las tecnologías emergentes que más adeptos han ganado en los últimos meses es la LCD aplicada al visionado de la televisión. **Fujitsu-Siemens** ha conseguido destacar en el mercado de los monitores planos para ordenadores y ahora da el salto a la electrónica de consumo con la gama **Myrica** con sintonizador de TV integrado y formato panorámico 16:9. Hay tres modelos, con diagonales que van desde las 17 pulgadas hasta las 30, pasando por un modelo intermedio de 23 pulgadas. Además, pueden utilizarse también como monitores para ordenador, aumentando su versatilidad.

PVP-R:(modelo de 23") 1699
PVP-R:(modelo de 17") 899 €

CLAVES



http://www.sony.es

DSC F828

■ **FICHA TÉCNICA**
Resolución: 8 mega píxeles.
Lente: Carl Zeiss T (28 - 200 mm. equivalente).
Zoom digital inteligente 2x.
Carcasa: aleación de magnesio. El objetivo puede girar hacia arriba o abajo para realizar fotos con perspectivas complicadas.
Grabación nocturna: Sí, permite realizar fotos en oscuridad.
Almacenamiento: Compact Flash y Memory Stick Pro.
Modos manuales: sí, prioridad de apertura, prioridad de exposición, totalmente manual.
Velocidades ISO: 64, 100, 200, 400, 800.
Grabación de vídeo : sí, hasta 640x480 puntos y 25 fps. sin limitación de tiempo y con sonido.
Captura de imágenes en ráfaga: sí, hasta 7 fotos a 2'5 fps.
Medición: puntual, ponderada al centro, multi-patrón
Dimensiones: 134 x 91 x 156 mm.
Peso: 906 gramos.
Autonomía: más de 5 horas.

■ **VALORACIÓN**
Una cámara para los entusiastas de la fotografía digital. Su tamaño no es precisamente compacto, pero su ergonomía es excelente, así como la calidad general de las imágenes obtenidas en la práctica totalidad de las situaciones.

PVP-R: 1.200 €



■ La ergonomía de la F828 es excelente, con todos los controles fácilmente accesibles y con un tacto firme. La pantalla LCD está también a la altura del resto de la cámara

POR MANUEL ARENAS



«CÁMARA FOTOGRÁFICA DIGITAL DE 8 MEGAPÍXELES»

SONY CYBERSHOT DSC F828

Con esta increíble cámara, la captura de instantáneas se convertirá en un acto casi reflejo

De todos modos, hay que matizar que, a pesar de estar dirigida a usuarios avanzados no se trata de una cámara realmente profesional. La **DSC F828** puede ofrecer imágenes con calidad excelente, perfectamente capaces de ser utilizadas en medios periodísticos, pero no siempre es sencillo, ni tampoco posible obtenerlas.

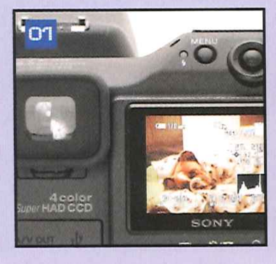
CARACTERÍSTICAS DE ENSUEÑO

La **Sony Cybershot DSC F828** puede presumir de exhibir uno de los conjuntos de características más completos del panorama actual. Desde su carcasa de aleación de magnesio, hasta su óptica *Carl-Zeiss T* con una distancia focal variable entre 28 y 200 mm., pasando por su excelente sistema de *zoom* manual, o la calidad de la pantalla TFT y el visor electrónico, sin olvidar su compatibilidad con tarjetas de memoria *Compact Flash* y *Memory Stick*, así como su electrónica especialmente preparada para procesar las imágenes obtenidas con rapidez, eficiencia e inteligencia.

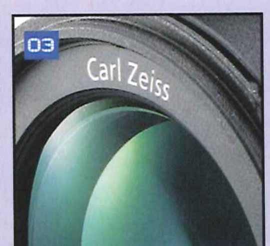
CALIDAD DE IMAGEN

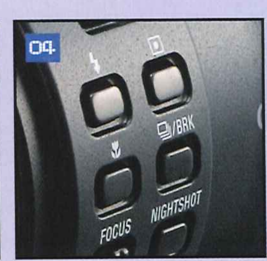
De todos modos, no siempre es posible establecer una relación directa entre características y la calidad de las imágenes obtenidas. En el caso de la **F828**, esta relación sí existe en una proporción elevada pero, como nada es perfecto, hay algunos puntos oscuros que pueden empañar el currículum de esta obra de arte de la tecnología digital. En concreto se trata de un problema que afecta a la mayoría de las cámaras digitales, pero que en el caso de la **Sony** se hace especialmente visible. En concreto se trata de la aparición de un halo púrpura alrededor de las zonas más brillantes de las imágenes bajo algunas condiciones de luz. Este efecto puede reducirse de forma notable tomando algunas precauciones, aunque habrá que estar preparado para convivir con él y para utilizar algunas aplicaciones capaces de minimizar su efecto durante el post-procesado de las imágenes con el ordenador.

El ruido al emplear velocidades ISO elevadas (por encima de 200), es otro punto a tener en cuenta, aunque no se trata de un defecto exclusivo de la **Sony** dentro de este segmento de cámaras para el mercado doméstico avanzado con 8 mega píxeles. De todos modos, la balanza sigue inclinándose hacia el lado de las virtudes en esta cámara.



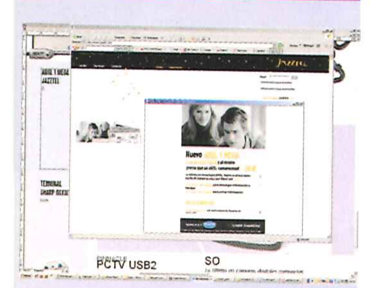






01. La pantalla TFT y el visor electrónico son uno de los mejores.
02. Los pulsadores y botones son de una calidad elevada, que permiten hacer fotografías sin realizar movimientos bruscos.
03. La lente *Carl-Zeiss T* permite obtener fotografías con una gran definición y una nitidez digna de mención, aunque el efecto «halo púrpura» es notable en ocasiones.
04. Los botones situados en el lateral del objetivo permiten configurar rápidamente un gran número de opciones de uso cotidiano, como el macro o la activación del *flash*.

BREVES



ADSL 1 MEGA DE JAZZTEL

Disponer de una buena conexión de Internet se ha convertido casi en una exigencia para los usuarios más comprometidos con el entretenimiento digital y las más recientes tecnologías de comunicaciones y ocio, como los juegos On-line o la comunicación con familiares y amigos.
Jazztel ha presentado una propuesta muy agresiva que ofrece una conexión realmente de banda ancha por un precio justo y que sin duda merece ser estudiada.



TERMINAL SHARP GSX30

Al fin han llegado los teléfonos con 1 Mega Píxel de resolución para la cámara digital integrada. Además, incorpora conectividad *Bluetooth* y la posibilidad de emplear tarjetas de memoria SD/MMC para almacenar imágenes y datos. Una consecuencia lógica a la vista del mayor tamaño ocupado por las imágenes de 1 Mega Píxel.

MPIO FY200

Reducido tamaño y elevada capacidad

PVP-R: 210 €



Mpio es sinónimo de calidad en lo que a reproductores MP3 se refiere, y el **FY200** no es una excepción. A las funciones de reproducción, grabación y sintonización de radio FM hay que sumar su reducido tamaño y ligereza, aunque conseguidas a costa de sacrificar la ranura de expansión SD Card ó MMC.

REPRODUCTOR DVD PORTÁTIL YUKAI PL207

Un compañero de viajes de primer orden

PVP-R: 319 €

Yukai no es una marca demasiado conocida en España, pero incluye en su oferta de productos multimedia propuestas tan interesantes como este reproductor de DVD portátil **PL207**. Con una diagonal de pantalla de 7 pulgadas y sonido estéreo, es el candidato perfecto para servir de entretenimiento multimedia en los viajes. Además de DVD, reproduce imágenes y archivos de audio digital.

PINNACLE PCTV USB2

La manera más sencilla de ver la televisión en un portátil

PVP-R: 149,99 €





En realidad también se puede hacer uso de esta capturadora/sintonizadora externa de televisión en ordenadores de sobremesa. Ligereza, facilidad de uso, buenas prestaciones y buena calidad de las imágenes, y el vídeo capturado son algunas de sus claves esenciales, sin olvidar su precio recomendado, de 100 euros, sumamente atractivo y ajustado.

PANASONIC X60....

Un móvil pequeño de tamaño pero grande en prestaciones

Con contrato de permanencia PVP-R: 159 €

PVP-R: 190 €

El móvil **X60** de **Panasonic** se caracteriza sobre todo por sus reducidas dimensiones y por ofrecer unas características propias de modelos de mayor tamaño. Así, integra una cámara digital, pantalla a color de gran calidad y características multimedia avanzadas. Tanto es así, que **Vodafone** lo ofrece dentro de su catálogo de packs **Vodafone Live!** siendo una propuesta atractiva y práctica.



■ El diseño tipo «concha» hace posible integrar una pantalla de generosas dimensiones sin que el tamaño aumente demasiado

GPS GARMIN GEKO 101

Los dispositivos **GPS** ya han dejado de ser aquel producto elitista, profesional y complejo de antaño. Ahora, los precios han bajado, la precisión de las mediciones ha aumentado y la facilidad de uso se ha visto notablemente mejorada gracias a la utilización conjunta de los **GPS** con ordenadores personales o incluso PDA capaces de manejar mapas con soltura.

El **Geko 101** es uno de los modelos más asequibles del panorama actual, con unas características básicas, pero suficientes para que los usuarios más curiosos se adentren en el mundo de la orientación sin invertir cuantiosas cantidades de dinero. Las aplicaciones son muchas y muy variadas, y más teniendo en cuenta que el **Geko 101** es muy manejable y cuenta con una autonomía de 12 horas.



■ El modelo Geko 101 carece de características avanzadas, pero incluye todo lo necesario para que muchos usuarios se decidan a probar este tipo de dispositivos, ya sea para no perderse como para mejorar la calidad de las actividades lúdicas al aire libre (senderismo o salidas en coche)

¡REPORTAJE EXCLUSIVO!

POR DANI3PO

HEADHUNTER REDEMPTION

Una de las aventuras de acción más atractivas y personales del catálogo de PlayStation 2 está a punto de ver aparecer a su secuela, un nuevo producto «made in Europa»

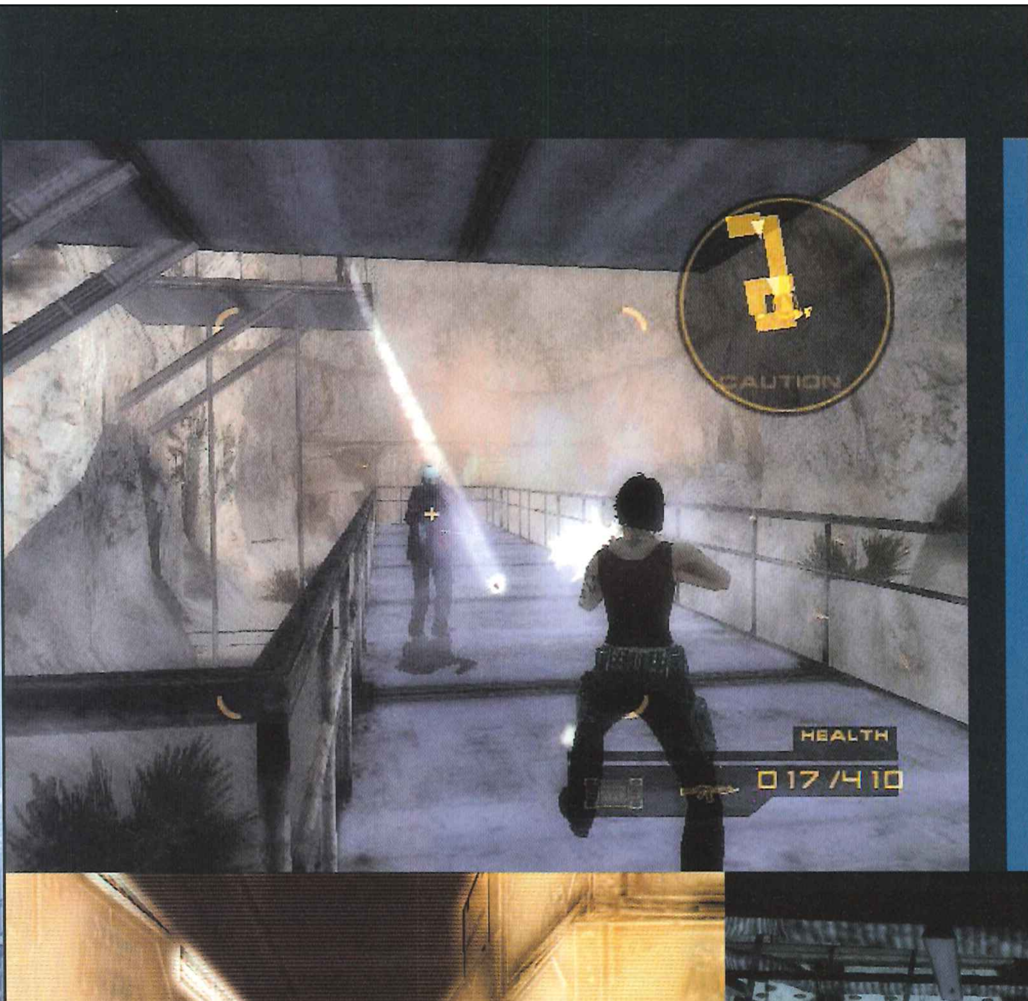
Amuze es un estudio de desarrollo sueco que cuenta en la actualidad con algo más de treinta personas. Afincados en las afueras de Estocolmo, su fundación data del año 1996 y su primer proyecto de envergadura fue *HeadHunter*, un título que apareció primero para la extinta Dreamcast y poco más tarde para **PlayStation 2**. Su «pequeño» proyecto supo llamar la atención de una compañía tan importante como **Sega**, cuando los creadores del erizo azul acababan de convertirse en «third party» y comenzaban a publicar en todo el mundo títulos ajenos. Ahora, bastante tiempo después, hemos sido cordialmente invitados por **Acclaim** (que distribuye los juegos de **Sega** en España) para asistir a la presentación a la prensa europea de su nuevo proyecto, que no es otro que la segunda parte del que les dio la fama y el reconocimiento internacional. El desarrollo de ***Headhunter: Redemption*** ha sido largo y complicado, con infinidad de retrasos en su fecha de lanzamiento que en algún momento nos hizo pensar que el juego no iba a ver la luz nunca. De hecho, en varios comunicados de prensa se contemplaba como fecha de aparición el mes de septiembre del año pasado. Sin embargo, parece que al final deberemos esperar hasta principios de verano para disfrutar de tan esperada secuela. Nuestro reciente viaje a tierras

«TRAS MUCHOS RETRASOS, EL JUEGO ESTÁ A PUNTO DE VER LA LUZ EN TODA EUROPA»



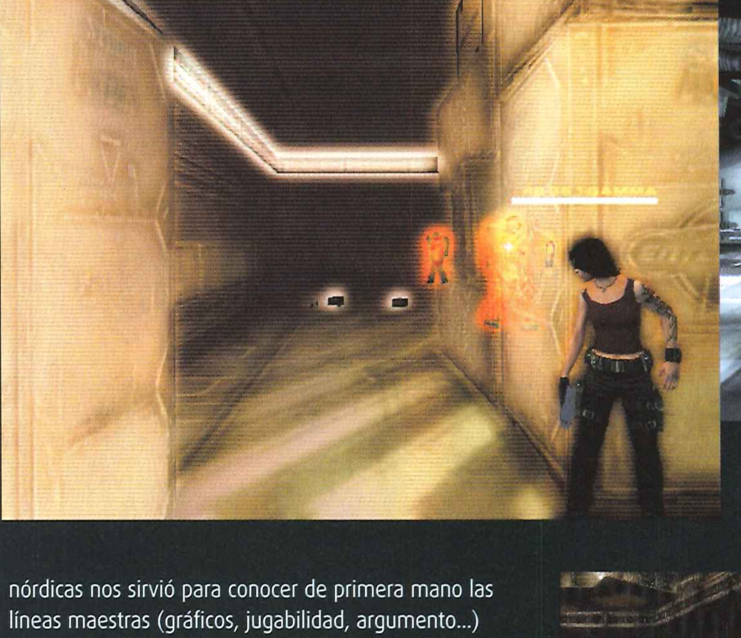
LAS ARMAS

Como ya ocurría en la primera entrega, las armas de fuego están prohibidas en el mundo que recrea ***Headhunter: Redemption***. En su lugar, se inventó un nuevo tipo de munición llamada «EMP» que no era letal, pero servía para dejar a cualquiera que recibiera una descarga en un estado de «semi-inconsciencia», muy útil para proceder a su arresto.



«ABOVE» (ARRIBA)

La tecnificada sociedad que presentaba *Headhunter* ha avanzado hasta convertirse en un conglomerado de aluminio y cristal cuyos edificios están comunicados por autopistas elevadas. Los medios de comunicación tienen una influencia total sobre los ciudadanos.



Jack no es tan ágil como antes, pero goza de una experiencia y un temple mucho mayor a causa de sus múltiples batallas

nórdicas nos sirvió para conocer de primera mano las líneas maestras (gráficos, jugabilidad, argumento...) de esta nueva aventura. Para todos aquellos que jugaron al *Headhunter* original, el personaje principal les resultará familiar. Veinte años han pasado desde que el cazarrecompensas Jack Wade fuera incapaz, pese a sus esfuerzos, de evitar que el virus conocido como «Bloody Mary» devastase la superficie del planeta. El orden mundial ha cambiado por completo y ahora la sociedad de divide en dos segmentos muy bien diferenciados. En el superior, una metrópolis reluciente de vidrio y metal, entrelazada por autopistas elevadas, sus ciudadanos son controlados por los medios de comunicación de masas (sobre todo la televisión) y las grandes corporaciones multinacionales. Debajo de este «paraíso» futurista se encuentra un mundo oscuro y siniestro, donde todos los marginados de la sociedad inferior dan rienda suelta a sus instintos más básicos, y tan sólo impera la ley del más fuerte. El conflicto entre estos dos mundos tan diferentes está servido, y se convertirá

¡REPORTAJE EXCLUSIVO!



«BELOW» (ABAJO)

Debajo de la metrópolis futurista en la que viven los «ciudadanos de bien» se encuentra este sub-mundo. Lleno de almacenes, túneles que conectan varias zonas y distritos infestados de maleantes, muy pocos se atreven a entrar en este entorno. Sin embargo, su exploración será fundamental para avanzar en el juego.

El radar en pantalla nos informará de la presencia de los enemigos cercanos y de su grado de alerta ante nosotros

«LOS DOS PERSONAJES PRINCIPALES TENDRÁN HABILIDADES DIFERENCIADAS EN VARIOS MOMENTOS DEL DESARROLLO DEL JUEGO»

central de la elaborada trama del juego. Pero el entorno no es lo único que ha cambiado. Jack, el protagonista, ha envejecido veinte años y su vida sigue estando vacía. Angela Stern, heredera de una de las grandes corporaciones multinacionales (a la que tuvo que rescatar de unos secuestradores en el primer juego), le dio un hijo, pero éste murió a manos de una máquina. Sin embargo, fue capaz de salvar la vida a una niña pequeña que años después, y tras un fortuito encuentro, se convertirá en su socia y compañera de aventuras. Se trata de Leeza X, el segundo personaje jugable y sobre la cual recae gran parte del protagonismo de *Headhunter: Redemption*. Impetuosa y descarada, juntos deberán hacer frente a «The Opposition Network», una red de criminales que trata de dar la vuelta al orden establecido. Sin embargo, uno de los alicientes de esta trama es que no existen buenos ni malos. En cuanto a la mecánica, sigue centrándose en la acción en tercera persona en escenarios futuristas de gran extensión. Aunque se han eliminado las divertidas secuencias en las que recorríamos la ciudad a lomos de la moto, se han añadido muchas más acciones para los dos protagonistas; cada uno con habilidades exclusivas. Los elementos de sigilo cobran mayor protagonismo, así como los enfrentamientos contra los más insólitos jefes finales y pequeñas fases de estilo «Silent Scope» para hacer más variado el desarrollo de la aventura.



MADRID_ESPAÑA
2004

ÉSTAS SON LAS BOTAS DE BECKHAM. CON UN MAYOR PESO EN LA PARTE DELANTERA, LA PREDATORPULSE TRANSMITE LA MÁXIMA POTENCIA AL BALÓN EN CADA UNO DE SUS LANZAMIENTOS DE FALTA Y CAMBIOS DE JUEGO. ADEMÁS, LA ÚLTIMA TECNOLOGÍA PREDATOR® ASEGURA QUE, CHUTE DESDE DONDE CHUTE, NADA DETENDRÁ EL BALÓN EN SU CAMINO HACIA EL FONDO DE LA RED.

IMPOSSIBLE IS NOTHING.

BERNA_SUIZA
1954

Adi Dassler

DURANTE LA FINAL DE LA COPA DEL MUNDO, ADI DASSLER MIRABA DESDE LA LÍNEA DE BANDA COMO ALEMANIA GANABA A HUNGRÍA, LA GRAN FAVORITA, EN UN CAMPO DE JUEGO ENCHARCADO. SU ÚLTIMA INNOVACIÓN, LA BOTA WELTMEISTER CON TACOS INTERCAMBIABLES SEGÚN LAS CONDICIONES DEL CAMPO, CAMBIÓ LA SUERTE DE ALEMANIA. Y TAMBIÉN CAMBIÓ EL FÚTBOL PARA SIEMPRE.

adidas.es/football



UEFA
Euro 2004
PORTUGAL
adidas
NATIONAL SUPPORTER



POR DANI3PO

JAK 3

Jason Rubin se despide de su creación más famosa en la 3ª entrega

Al contrario que el otro juego presentado durante el evento londinense de reciente celebración por parte de **Sony C.E.**, la saga protagonizada por Jak y su fiel Daxter sufrió un gran cambio en su segunda entrega. El popular equipo de programación asentado en la soleada Burbank (California) decidió cambiar el clásico estilo plataformero a lo *Super Mario 64* por un desarrollo con mucha más acción, en el que el pacífico Jak comenzaba a manejar armas de fuego y su carácter se volvía más oscuro. Muy poco tiempo después de que disfrutáramos con esta segunda parte, **Naughty Dog** tiene casi a punto el último capítulo de la trilogía, que constituye una secuela en toda regla. Un año después de que los dos héroes salvaran Heaven City del malvado Kor y los «cabeza-chapa», la ciudad sigue inmersa en el caos por el enfrentamiento entre dos facciones rivales que luchan por su control

Los vehículos más espectaculares serán una constante en Jak 3. Los buggys en especial nos serán de gran ayuda

PERSONAJES

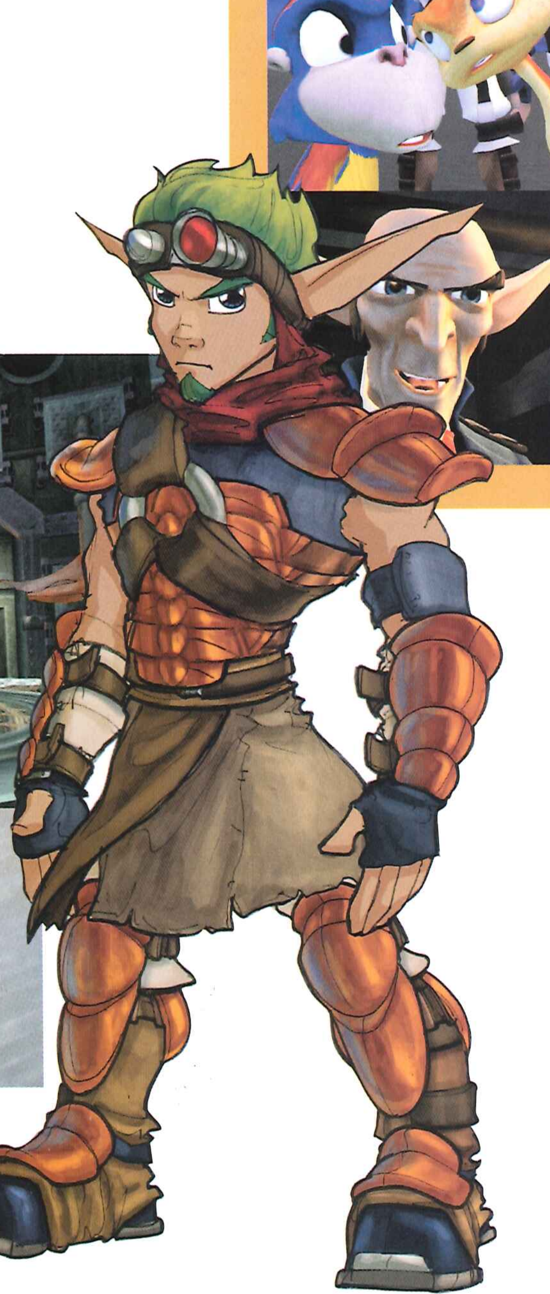
A lo largo de esta nueva aventura de Jak nos encontraremos con viejos conocidos y algunas nuevas caras. Al llegar a la ciudad en medio del desierto nos recibirá su alcalde y nos ordenará realizar algunas misiones para él. Pero no perderemos el contacto por completo con los habitantes de la ciudad en la que se desarrollaba la acción de la segunda entrega, ya que tendremos que volver a ella en un momento del juego.

En la ciudad del desierto podremos movernos con mayor facilidad a lomos de uno de los extraños animales que la habitan

Las armas podrán ser potenciadas en tres versiones de diferentes características

total. La gente empieza a desconfiar de Jak a causa de sus poderes oscuros y le consideran culpable de todo este desorden. Cuando el palacio es destruido por un ataque de los «cabeza-chapa», el Consejo de la ciudad decide desterrar a nuestro héroe a las desoladas tierras del desierto. Le acompañan Daxter y Pecker, el extraño loro, y los tres se dirigen a la ciudad que se levanta en esta localización. Este lugar servirá de base a los protagonistas y desde ella se moverán por el inmenso escenario (cinco veces más grande que el de *Jak II*) a bordo de nuevos sistemas de locomoción. Los vehículos todoterreno como los distintos tipos de *buggy* jugarán un papel fundamental. En algunas misiones deberemos estar subidos a ellos todo el tiempo y utilizar sus torretas para defendernos de los enemigos. Otra de las novedades es un nuevo tipo de Eco (la energía que inventaron los programadores en la primera entrega), que convertirá al protagonista en un ser de luz capaz de planear; algo que le añade una nueva dimensión a la exploración de los entornos. También aumentan las posibilidades de personalización del personaje, pues ahora conseguiremos mejoras para la armadura así como para las armas. Este otoño podremos comprobar si la saga concluye satisfactoriamente.

«GRACIAS AL ECO, JAK PODRÁ CONVERTIRSE EN UN SER DE LUZ»



EL PROGRAMADOR

Jason Rubin, co-fundador de la compañía **Naughty Dog** y famoso también por ser el creador de la saga *Crash Bandicoot*, se despide de los videojuegos tras ***Jak 3***.

NOVEDADES SONY

RATCHET & CLANK 3

Los dos héroes más particulares de la galaxia vuelven con más novedades de las esperadas

Durante los últimos dos años, los programadores de **Insomniac** han deleitado a los *fans* de juegos de plataformas con una nueva entrega de las aventuras de Ratchet y Clank. Tras el éxito de *Jak & Daxter*, dieron una vuelta de tuerca más al género y sorprendieron con un gigantesco mundo futurista lleno de detalle. Tras una segunda entrega subtitulada *Totalmente A Tope*, en la que se ampliaban aún más los escenarios, la cantidad de armas y las posibilidades de acción (dando más protagonismo a Clank, el pequeño robot que acompaña al héroe Ratchet), los desarrolladores se pusieron manos a la obra para completar su aclamada trilogía, que supera ya los dos millones de copias vendidas entre las dos entregas en todo el mundo. Las claves de su éxito, la sencilla jugabilidad, la variedad de situaciones y el hilarante argumento siguen estando presentes en el tercer capítulo. Así, la trama continúa donde se quedó. Clank es la estrella de su propia serie de televisión, de gran éxito entre todos los engendros mecánicos que habitan el universo. Ratchet es una mera comparsa, pero las cosas vuelven a la normalidad cuando una nueva amenaza se cierne sobre el universo: una especie alienígena. Así que, acompañado por nuevos personajes (como la capitana de una gran nave interestelar que sirve de cuartel general a los héroes) se aventurarán juntos o por separado (en algunos momentos deberemos hacer uso de sus habilidades individuales) en nuevos planetas, aún más enormes que en entregas anteriores.

Las armas típicas de la saga siguen presentes, pero se ha añadido la posibilidad de personalizarlas y hay nuevas incorporaciones al arsenal, como el «Infector», que emite unas ondas que obligan a los enemigos a enfrentarse entre ellos. Por lo demás, y cuando quedan casi cuatro meses de desarrollo para que el juego llegue a las estanterías de las tiendas, parece que la única sorpresa realmente remarcable que nos deparará el fin de esta trilogía es el interesante modo multijugador, que aprovechará las posibilidades On-line de **PlayStation 2** para ofrecer un curioso *Deathmatch*.



«EL JUEGO SIGUE AL PIE DE LA LETRA LOS PATRONES QUE LE HAN CONVERTIDO EN UN ÉXITO»

TOM CLANCY'S

Totalmente en castellano

SPLINTER CELL®

PANDORA TOMORROW



Japón

Cumpliendo con nuestra promesa del mes pasado, en este número volvemos a presentaros las novedades más importantes que ocupan el espacio en las estanterías de las tiendas japonesas y de los usuarios nipones. La lucha y los disparos basados en series de anime vuelven a llamar la atención mientras las noticias de nuevos lanzamientos para PlayStation 2 nos llenan de inquietud e impaciencia

POR DANI3PO

■ Aunque los escenarios son los típicos fondos en dos dimensiones, en algunos de ellos aparecen elementos creados con polígonos

¡PACK DE LUJO!

Aunque el destino en Europa de esta saga es más que oscuro, en Estados Unidos **SNK Playmore** lanzó hace poco un pack con las entregas 2000 y 2001 a un precio muy interesante. A finales de año ocurrirá lo mismo con *KOF 2002* y *2003*. Esta última edición apareció a finales de diciembre en las recreativas de todo el mundo, y representa toda una revolución gracias a su nuevo sistema de juego y gráficos.



THE KING OF FIGHTERS 2002

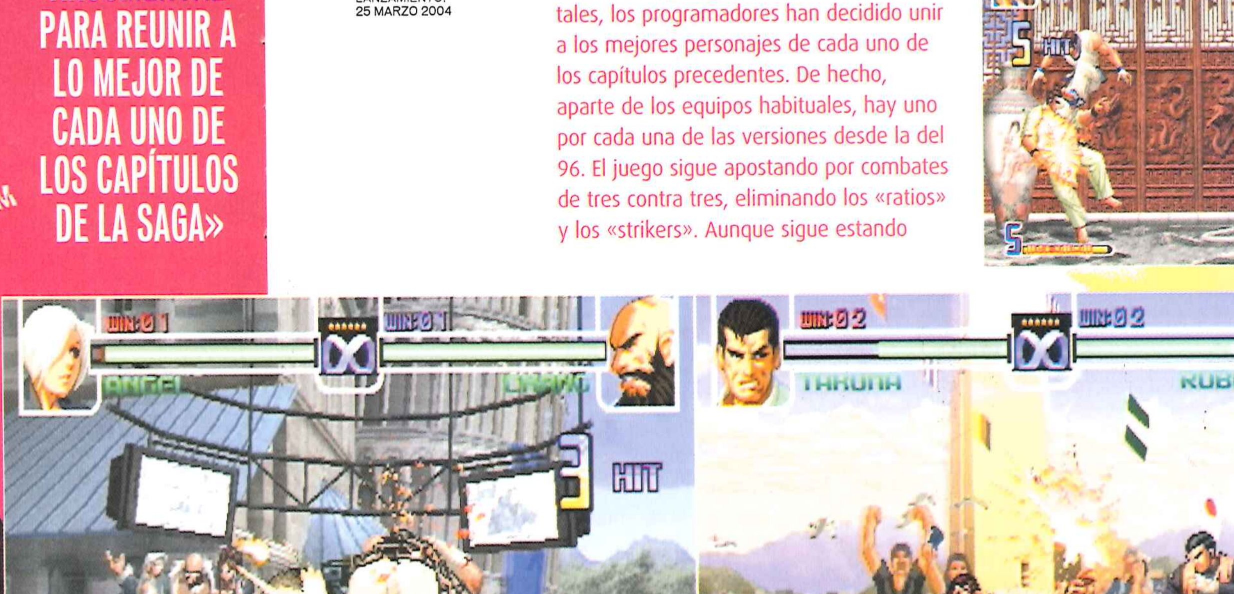
LA SAGA DE SNK LEVANTA CABEZA

«AL IGUAL QUE OCURRIÓ EN LA ENTREGA DEL 98, EN ESTA OCASIÓN SE PRESCINDE DE TRAMA ARGUMENTAL PARA REUNIR A LO MEJOR DE CADA UNO DE LOS CAPÍTULOS DE LA SAGA»

COMPAÑÍA: SNK PLAYMORE
DESARROLLADOR: SNK PLAYMORE
GÉNERO: LUCHA
LANZAMIENTO: 25 MARZO 2004

Si el mes pasado este espacio lo ocupaba el «crossover» **SNK** Vs. **Capcom Chaos**, ahora le toca el turno a una nueva producción de **SNK Playmore,** de más reciente aparición en **PlayStation 2**. Tras una especie de declive de la saga en sus entregas anteriores, en la que os presentamos ahora se ha recuperado el espíritu y la jugabilidad que han hecho famosa a esta serie. Olvidándose de peregrinas tramas argumentales, los programadores han decidido unir a los mejores personajes de cada uno de los capítulos precedentes. De hecho, aparte de los equipos habituales, hay uno por cada una de las versiones desde la del 96. El juego sigue apostando por combates de tres contra tres, eliminando los «ratios» y los «strikers». Aunque sigue estando basado en un sistema tan antiguo como **Neo Geo**, el apartado gráfico raya a un gran nivel, sobre todo en lo que se refiere a las animaciones y los escenarios. En resumen, todo un regalo para los que busquen lucha en dos dimensiones con una gran carga de técnica y que requiere bastante habilidad con el mando, pues los *combos* necesitan de bastante práctica.

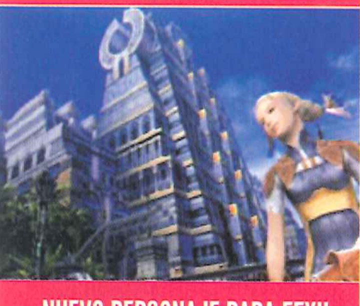








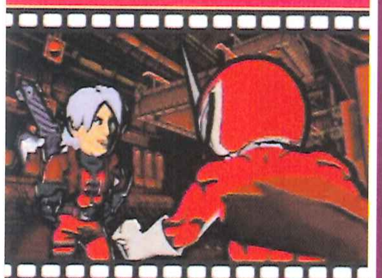
JAPÓN



ROL A LA VIEJA USANZA
La desarrolladora japonesa **Guts** habrá lanzado ya cuando leáis estas líneas un nuevo RPG por turnos de su saga más famosa, llamado *Atelier Iris: Eternal Mana*. Será difícil que salga de su país...



NUEVO PERSONAJE PARA FFXII
Square Enix sigue revelando nuevos detalles sobre la próxima entrega de su saga más popular. Esta vez se trata de un nuevo personaje, se llama Penelo y es una chica de 16 años amiga de Vaan, el protagonista.



RPG MADE IN NAMCO
Durante una reciente rueda de prensa **Namco** ha anunciado dos nuevas entregas de la serie **Tales** para **PS2**. La primera es la conversión de *Tales Of Symphonia* para GC y la segunda es el exclusivo *Tales Of Rebirth*.

VERSIÓN MEJORADA
A la consola de **Nintendo** se le acaba la exclusividad con **Capcom**. Pronto, la primera entrega de *Viewtiful Joe* aparecerá en **PS2** y después lanzará la segunda parte.




COMPAÑÍA: SEGA
DESARROLLADOR: RED ENTERTAINMENT
GÉNERO: ARCADE
LANZAMIENTO: 4 MARZO 2004

GUNGRAVE O.D.
VUELVE EL PISTOLERO CON MÁS DESCARO

La desarrolladora japonesa **Red Entertainment**, a pesar de no ser demasiado conocida por estos lares, cuenta con un gran número de fans en al país del Sol naciente gracias a unos títulos muy característicos. Si hace algunos meses plantaban cara a **Capcom** y a su *Devil May Cry* con su espectacular *arcade Bujingai*, ahora deciden recuperar uno de sus mayores éxitos pasados. La primera entrega de *Gungrave*, que llegó a aparecer en España (esperemos que esta también lo haga) nos proponía uno de los *shooters* más frenéticos del mercado, sellado por su particular estética *anime*. Ahora, la segunda edición de reciente aparición en Japón vuelve a repetir la fórmula pero elevando sus características hasta un nuevo nivel. Vuelve el héroe cargado con una especie de ataud a su espalda, pero esta vez le acompañan otros dos personajes igual de excéntricos a los que podremos acceder una vez hayamos superado en pequeño prólogo. De nuevo los disparos en pequeños entornos totalmente destructibles son el eje del juego, que parece pecar de excesiva facilidad y algo de monotonía, aunque aún es pronto para realizar valoraciones. Lo que sí ha mejorado es el apartado gráfico, con un motor muy solvente teniendo en cuenta el número de enemigos que aparecen a la vez.

Los dos nuevos personajes son la mayor aportación de esta segunda entrega que, por lo demás, repite el planteamiento

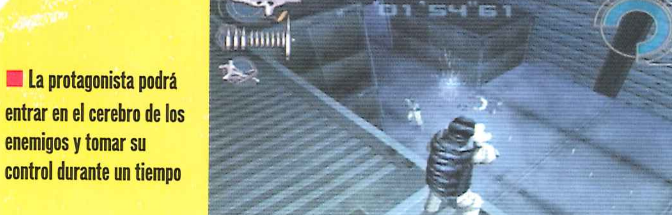




COMPAÑÍA: SONY C.E.J.
DESARROLLADOR: CAVIA
GÉNERO: AVENTURA/ARCADE
LANZAMIENTO: 4 MARZO 2004

GHOST IN THE SHELL
AVENTURAS DE CIENCIA-FICCIÓN

La obra de Masamune Shirow ya cuenta con una nueva adaptación, esta vez basada en una serie para la televisión japonesa de reciente estreno, subtitulada como *Stand Alone Complex*. Los programadores de **Cavia** (los mismos que este mes presentan *Drakengard*) han creado una aventura en tercera persona en la que controlamos a Mayor Motoko Kusanagi en el entorno futurista en el que se desarrolla la acción. Se trata de una heroína de nueva generación capaz de realizar todo tipo de acciones, desde las piruetas más inverosímiles hasta manejar diferentes armas. Dada la calidad del juego y el hecho de que sea distribuido por la propia **Sony** en Japón es más que probable que lo veamos pronto en el viejo continente. Aparte de la aventura principal y un completo modo de entrenamiento, el título incluye un divertido modo multijugador para un máximo de cuatro contendientes en el que podremos controlar a gran parte de los personajes que aparecen en la serie. Por supuesto, entre ellos se encuentran los tanques *Fuchikoma*, protagonistas de la entrega para **PSone** que apareció hace ya algunos años en España.

La protagonista podrá entrar en el cerebro de los enemigos y tomar su control durante un tiempo



descárgate lo último en www.ociomovil.com

logos





COMO BAJARTE UN LOGO:
Envía un mensaje al **5354** con el texto **LOGOPS** seguido de un espacio y la referencia del logo que quieras. **Ej: LOGOPS ALIEN**

postales



COMO BAJARTE UNA POSTAL:
Envía un mensaje al **5354** con el texto **POSTALPS** seguido de un espacio y la referencia de la postal que quieras. **Ej: POSTALPS INVADER**

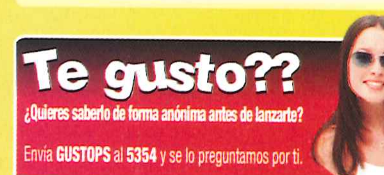
nombres

novedad
modelo 2 · modelo 5 · modelo 7
modelo 9 · modelo 12 · modelo 13
modelo 16 · modelo 17 · modelo 20

COMO BAJARTE TU NOMBRE AL MÓVIL:
Envía al **5354** el texto **NOMBREPS** seguido de un espacio y el texto o nombre que quieras junto con el número del modelo elegido. **Ej: NOMBREPS LAURA12**



¿Quieres tener tu nombre más grande?
Envía al **5354** el texto **NOMBREGPS** seguido de un espacio y el texto o nombre que quieres junto con el número del modelo elegido (VER modelos de NOMBRES). **Ej: NOMBREGPS LAURA20**



salvapantallas



COMO BAJARTE UN SALVAPANTALLAS:
Envía un mensaje al **5354** con el texto **FOTOPS** seguido de un espacio y la referencia de la foto que quieras. **Ej: FOTOPS SURFEA01**

salvapantallas animados



COMO BAJARTE UN SALVAPANTALLAS ANIMADO:
Si quieres darle vida a tu móvil envía un mensaje al **5354** con el texto **ANIMADOPS** seguido de un espacio y la referencia del animado que quieras. **Ej: ANIMADOPS RANA**

banderas animadas







BÁJATE LA BANDERA DE TU COMUNIDAD
andalucia, aragon, baleares, canarias, cantabria, castillalamancha, castillayleon, ceuta, extremadura, larioja, madrid, melilla, murcia.
Envía un mensaje al **5354** con el texto **ANIMADOPS** seguido de un espacio y la referencia. **Ej: ANIMADOPS ASTURIAS**

nombre color



Envía un mensaje al 5354 con el texto **NOMBRECOLORPS** seguido de un espacio y el texto o nombre que quieras, junto con el número de modelo elegido. **Ej: NOMBRECOLORPS JUAN32**

COPA 2004

¡¡vívela en tu móvil!!

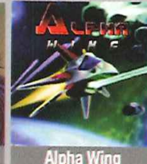
españa 9 01 · portugal 7 02 · francia 20 03 · alemania 10 04 · italia 20 05 · inglaterra 7 06

Envía un mensaje al **5354** con el texto **COPAPS** seguido de un espacio, el código numérico de la selección que prefieras, otro espacio, tu nombre o apodo, otro espacio, y el número de dorsal que más te guste.
Ej: Si quieres el fondo de España con el nombre Fernando y el número 9 envía COPAPS 01 FERNANDO 9

juegos java

NOKIA





Backstage Pass **ref. backstage** · Ancient Empires **ref. ancient** · Alpha Wing **ref. alpha**



Billar **ref. billar** · Fly Race **ref. race** · Escape **ref. escape**

Modelos compatibles: 3510i,3100,7250i,3200,6610,7210,7650,6610,6600,3650

SIEMENS



Detonate **ref. detonate**

Goldminer **ref. goldminer**

Modelos compatibles: C55,C60,S55,MC60,M55,SL55

Sony Ericsson



Atomic Bamm **ref. bam**



Drop Zone **ref. drop**

Modelos compatibles: T610



Envía **JUEGOPS** seguido de un espacio y la referencia del juego al **5354**. **Ej: JUEGOPS ALPHA**
Más para tu móvil en **www.ociomovil.com** - Teléfono de atención al cliente: **91 640 48 11**

OCIOMOVIL 5354

todo en sonidos para tu móvil

actualidad

Tragicomedia/Estopa	tragicomedia
✓ Shut up/Black Eyed Peas	shut
Oye el boom/David Bisbal	boom
Fuente de energía/Estopa	fuente
✓ Hasta los huesos/Andy & Lucas	huesos
Te quise tanto/Paulina Rubio	quise
In the shadows/Rasmus	rasmus
Al menos ahora/Nek	nek
Andar conmigo/Julieta Venegas	andar
Come clean/Hilary Duff	clean
Cuando zarpa el amor/Camela	zarpa
Ni una lágrima más/Bustamante	lagrima
Para llenarme de ti/Ramón	ramon
✓ Vestido azul/La Oreja...	vestido
Me, myself and I/Beyonce	myself
La rosa de los vientos/Mago de Oz	vientos
Abre tu mente/Merche	mente
Like glue/Sean Paul	glue
✓ My immortal/Evanescence	immortal
Ahora sabes lo que soy/Rosa	ahora
Dame tu aire/Alex Ubago	dame
La vida al revés/Fran Perea	reves
Fortune Faded/Red Hot Chili Peppers	redhot
✓ Feel/Robbie Williams	feel

rock

Satisfaction/Rolling Stones	satisfaction
We will rock you/Queen	rockyou
✓ Cannabis/Ska-P	cannabis
El lobo se espanta/Fito y...	lobo
Víspera de todos los santos/Los Suaves	vispera
✓ Wildest dreams/Iron Maiden	wildest
Smells like teen spirit/Nirvana	teen
✓ One/Metallica	one
So payaso/Extremoduro	payaso
Winds of change/Scorpions	winds

himnos

Real Madrid	madrid
Valencia	valencia
Barcelona	barcelona
Atlético de Madrid	atletico
Deportivo	depor
Osasuna	osasuna
Sevilla	sevilla
✓ The Champion League	league

cine y t.v.

✓ Los Serrano	serrano
Los Lunnis	lunnis
✓ Troya	troya
Superman	superman
Terminator	terminator
Friends	friends
CSI	csi
Star Wars	starwars
Benny Hill	benny
✓ Superdetective en Hollywood	superdetective
Austin Powers	austin
✓ El Señor de los Anillos	anillos
Matrix Revolutions	navras
A dos metros bajo tierra	metros
Desafío total	desafio
Correcaminos	corre
Shrek	shrek
✓ La Pantera Rosa	pantera
James Bond	bond
Los Simpsons	simpsons
Futurama	futurama
Rasca y Pica/Los Simpsons	rasca
✓ Malcolm	malcolm
Shin Chan	shinchan
El coche fantástico	kitt
Embrujadas	embrujadas

top !

Dragostea Din Tea/O-Zone	dragostea
Obsesion/Aventura	obsesion
Where are we runnin/Lenny Kravitz	runnin
Left outside alone/Anastasia	left
Retorciendo palabras/Fangoria	retorciendo
Amazing/George Michael	amazing
Hey ya!/Outkast	hey
Lola/Pastora	lola
Malo/Bebe	malo
Aquí no hay quien viva	viva

ⓘ COMO BAJARTE UNA MELODÍA:

Envía un mensaje al **5354** con el texto **TONOPS** para bajarte un tono y **POLIPS** para bajarte una melodía polifónica, seguido de un espacio y la referencia de la melodía elegida.
Ej: TONOPS DRAGOSTEA o bien **POLIPS TROYA**



Elige qué quieres oír cuando te llegue un SMS

¡¡música para tus mensajes!!

mensatonos

referencias

miniheidi	minisimpsons
minisuperman	minipantera
minigadget	minilere
miniair	minibuleria
miniperro	miniabeja

¿Cansado de oír el bip-bip de tus mensajes? ¡Cámbialo ya!
Ahora puedes elegir qué música va a sonar cuando tu móvil te avisa de que has recibido un SMS, sólo necesitas nuestros mensatonos.

ⓘ COMO BAJARTE UN MENSATONO:

Envía un mensaje al **5354** con el texto **TONOPS** si tu móvil es monofónico y **POLIPS** si tu móvil es polifónico, seguido de un espacio y la referencia del mensatono elegido. **Ej: TONOPS MINISUPERMAN** o bien **POLIPS MINIPANTERA**

sonoclips

sonidos reales para tu móvil

ANIMALES	DEPORTES	DIVERTIDOS	MIEDO	
ovejas	oeoeoeoe	tarzan	thering	ametralladora
gatitos	campeones	picapiedra	terror1	robots
cerdos	pito	police	terror2	
ranas	tenis	campanas	risatan	
vacas	gol	pedos	**MÚSICA**	
perros	coches	eructo	orquesta	
caballos	**COMUNICACIÓN**	pighop	cajitamusica	
moscas	morse	bebes	tango	
patos	telefono	risa	**GAMES**	
leones	modem	dientes	laser	

MOVILES COMPATIBLES: **Nokia** 3200, 3300, 3600, 3650, 5100, 6220, 6230, 6600, 6810, 7650, N-Gage - **Sony-Ericsson** T68i, T300, P800, P802, T310 - **Phillips** Fisio 820, 825 - **Siemens** S55, SX1, M55, MC60 - **Sagem** myX-6 - **Samsung** D700 - **Motorola** A920 - **Benq** P30 - **Alcatel** One Touch 535 y 735

Tener un móvil de miedo, meter un rebaño dentro de tu teléfono o hacerle bailar un tango es tan fácil como bajarse uno de estos sonoclips. ¡Distínguete del resto! Si tu terminal es compatible con sonidos reales, ¿a qué esperas para hacerlo rugir?

ⓘ COMO BAJARTE UN SONOCLIP:

Envía **SONOPS** al **5354** seguido de un espacio y la referencia del **SONOCLIP** que deseas. **Ej: SONOPS LEONES** (ver móviles compatibles)



JUEGOS JAVA EXCLUSIVOS

Instrucciones:
Envía **JUEGOPS** seguido de un espacio y la referencia del juego al 5354. **Ej: JUEGOPS AHORCADO**



Móviles compatibles - Nokia: 3100, 3300, 3510i, 3595, 3600, 3650, 3660, 5100, 6600, 6100, 6200, 6220, 6610,6800, 7210, 7210i, 7650, N-Gage





CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS

Nombre Completo: PlayStation®Portable (PSP)
Color: Negro
Dimensiones: Aprox. 170 mm. (Largo) x 74 mm. (Ancho) x 23 mm. (Grosor)
Peso: Aprox. 260 g. (incluyendo batería)
CPU: PSP CPU
(Frecuencia del reloj del sistema 333MHz)
Memoria Principal: 32MB
DRAM: 4MB
Pantalla: 4.3 pulgadas, 16:9 widescreen TFT LCD
480 x 272 píxeles (16.7 millones de colores)
Max. 200 cd/m2 (con control de brillo)
Altavoces Estéreo Incorporados
Comunicación Wireless: IEEE 802.11b (Wi-Fi)
USB 2.0
Memory Stick™ PRO Duo para almacenamiento
IrDA
IR Remote (SIRCS)
Dispositivo de Disco: UMD Drive
(sólo reproducción)
Contenidos: PSP Game
UMD Audio
UMD Video
Alimentación: DC IN 5V
Carga de la batería en el terminal
Conexión de auriculares y micrófono

Controles:
Botones de dirección
(Arriba/Abajo/Izquierda/Derecha)
Stick Analógico
Botones de acción
(Cuadrado,Círculo,X y Triángulo)
Start, Select, Home,
Power On/Hold/Off
Regulador de Brillo y de Volumen
Interruptor de Wireless On/Off
Expulsión de UMD

Alimentación: Batería de Ión-Litio integrada, cargador/adaptador a la red
Código regional para las películas y control parental

Accesorios:
Soporte de mesa
Auriculares con mando a distancia y micrófono
Batería externa
Bolsa de transporte
Correa de viaje

Prototipos presentados en el E3:
Cámara USB
GPS USB
Teclado USB
Características del disco UMD
Dimensiones: Aprox. 65 mm. (Alto) x 64 mm. (Ancho) x 4.2 mm. (Grosor)
Peso: Aprox. 10g.
Diámetro: 60 mm.
Máxima Capacidad: 1.8 GB (Una sola cara; doble capa)



GTA SAN ANDREAS

Por fin salen a la luz las primeras imágenes del nuevo *Grand Theft Auto*. Conoce el juego que volverá a mover a las masas de todo el mundo.



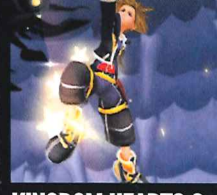
METAL GEAR SOLID 3

Otra feria más y Snake sigue siendo una de las estrellas para todo el público. Nuevas imágenes del juego de acción táctica más esperado.



ESDLA: LA TERCERA EDAD

Electronic Arts se atreve con el RPG por turnos en esta historia alternativa de la obra de Tolkien.



KINGDOM HEARTS 2

Square Enix perfecciona su fórmula de RPG de Acción con la secuela de un cuento que une a sus héroes más famosos con los de **Disney**.

PSP: LA



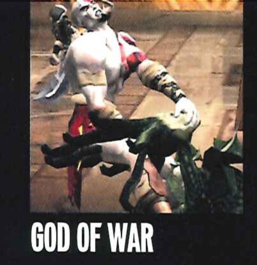
La nueva portátil incorpora en la parte superior dos botones (L y R). En la parte inferior se halla un enganche para la correa de transporte, y en la trasera la ranura para insertar las tarjetas de memoria Memory Stick Pro Duo, fabricadas por Sony

La revelación más esperada de la feria E3 2004 no es ninguno de los grandes títulos allí presentados sino la consola portátil más potente de la historia

POR ROBERTO SERRANO Y DANIEL RODRÍGUEZ (MADRID)
BRUNO SOL Y LÁZARO FERNÁNDEZ (LOS ANGELES)

ESPECIAL E3 ¡Lo más importante!

En el próximo número de la revista tendréis el reportaje más completo del E3, pero de momento os ofrecemos las primeras sorpresas de la feria más importante del sector



GOD OF WAR

Una producción de **Sony C.E.A.** que mezcla la acción más salvaje con la mitología griega clásica. Tu misión, hallar la Caja de Pandora.

NUEVA MARAVILLA DE SONY



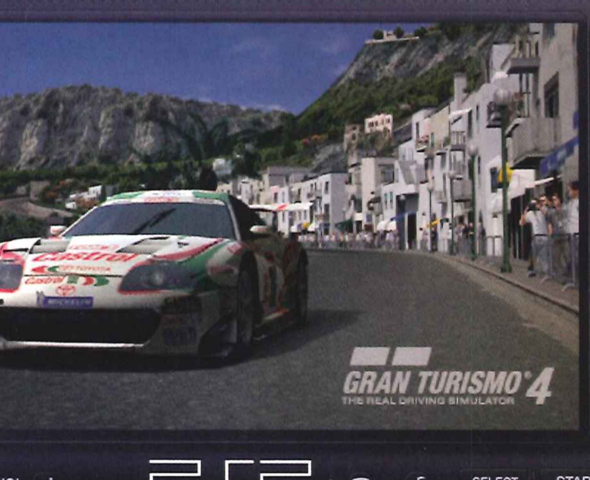


Los discos UMD de 1,8 GB vendrán serigrafiados y encapsulados en un plástico protector





Metal Gear Acid, la mayor apuesta de Konami para PSP





El pasado día 11 de Mayo toda la atención del mundo del videojuego estuvo centrada en la presentación de **Sony C.E.** un día antes de que el E3 abriera sus puertas oficialmente. Veinte minutos después de su comienzo se revelaba el secreto mejor guardado: Kaz Hirai (presidente de **Sony C.E.A.**) aparecía con el modelo definitvo de **PSP** en sus manos. Las características técnicas son impresionantes y están a años luz del resto de portátiles existentes o de próxima aparición. Pero aún nos quedamos más impresionados con el vídeo donde se mostraban imágenes en movimiento de los títulos más importantes en desarrollo. Nadie podría distinguirlas de las últimas producciones para **PlayStation 2**. La fecha de lanzamiento será el mes de noviembre en Japón y primavera de 2005 en el resto del mundo y el precio aún no se ha determinado. El mes que viene, mucha más información.

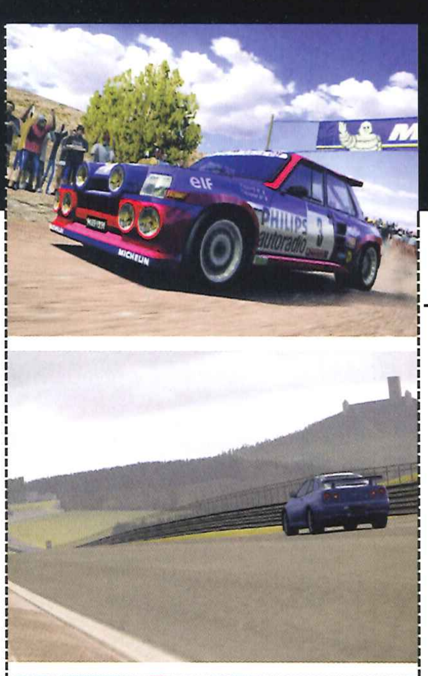
«JUEGOS SIMILARES A LOS DE PS2, PELÍCULAS COMO FFVII: AC Y CONECTIVIDAD WIRELESS»



LOS JUEGOS

Algunos están en las primeras etapas de desarrollo pero por lo que hemos visto **PSP** contará con un gran catálogo de juegos en el momento de su lanzamiento. Hay un total de 34 compañías japonesas, 31 europeas, 24 americanas y 10 de Corea del Sur. Lo que sí conocemos ya es el aspecto final de las cajas que los albergarán cuyo ejemplo tenéis arriba con *GT4*. Los títulos más importantes serán los siguientes:

Darkstalkers (Capcom)
Devil May Cry (Capcom)
Viewtiful Joe (Capcom)
Breath of Fire (Capcom)
Tokyo Xtreme Racer (Genki)
Dynasty Warriors (Koei)
Ys VI: The Ark Of Napishtim (Konami)
Metal Gear Acid (Konami)
Winning Eleven (Konami)
Frogger (Konami)
Puyo Puyo Fever (Sega)
Sonic (Sega)
Gran Turismo 4 Mobile (Sony C.E.)
Medievil (Sony C.E.)
Formula One (Sony C.E.)
Syphon Filter (Sony C.E.)
WipeOut (Sony C.E.)
Ape Escape (Sony C.E.)
Hot Shots Golf (Sony C.E.)
Twisted Metal (Sony C.E.)
Tenken Chimon (Sony C.E.)
Puzzle Bobble (Taito)
Tales Of Eternia (Namco)
Tengai Makyo (Namco)
Ridge Racer (Namco)
Bomberman (Hudson)
Mobile Suit Gundam (Bandai)
Armored Core Formula Front (From Soft.)
Need For Speed Underground (EA)
Tiger Woods PGA (EA)
NFL Street (EA)
NBA Street (EA)
Death Jr. (Digital Eclipse)
ATV Off Road Fury (Climax)
Spiderman 2 (Activision)
Tony Hawk's Pro Skater (Activision)
Makkai Wars (Nippon Ichi)



Los vehículos modificados fueron las estrellas de la presentación del juego. Ya queda menos para poder disfrutar de él.

¡NUEVAS IMÁGENES DE GT4!

Polyphony Digital y Sony C.E. revelan nuevos datos

El simulador de conducción más esperado mostró las mejores maneras en la feria. Dos nuevos modos de juego, *GT Photo Mode* y el aclamado *GT On-line Mode* se unen a los ya conocidos *GT Arcade Mode* y *GT Career Simulation Mode*. En total se vieron más de 100 coches diferentes (aunque la versión final contará con más de 500 vehículos licenciados) disputando carreras en ocho circuitos, entre los que destacaba por su belleza el situado alrededor de la Plaza de San Marcos en Venecia. En noviembre en las tiendas.

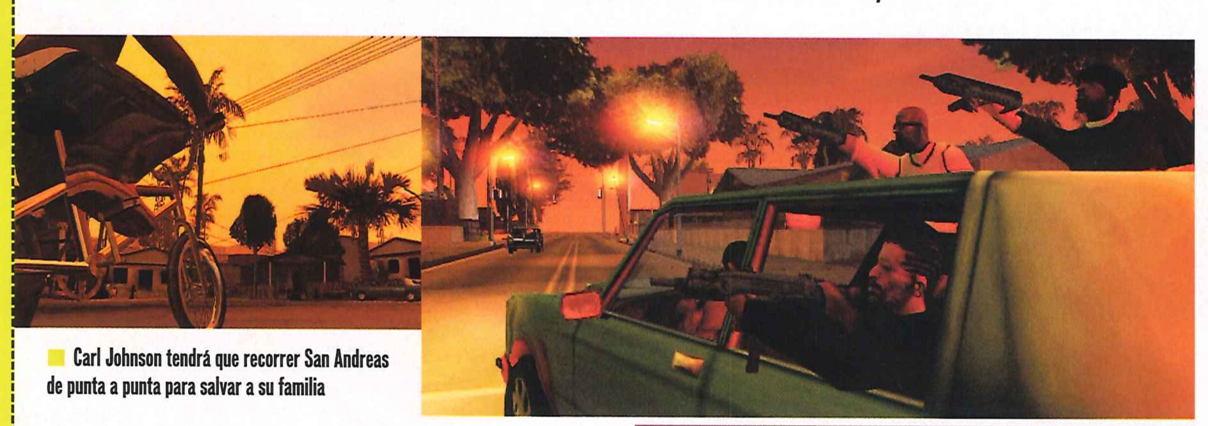


Podremos jugar con el volante de Logitech GT Force Wheel para obtener las sensaciones más realistas



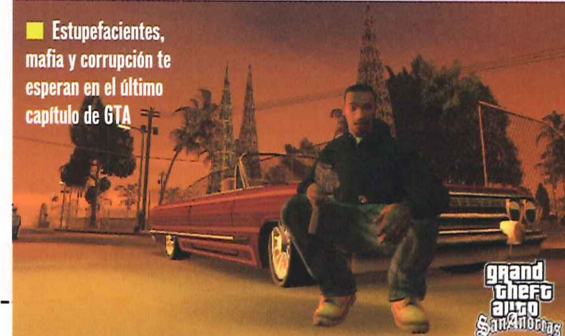
GTA: SAN ANDREAS

Rockstar mantiene en vilo a los seguidores de su franquicia GTA



Carl Johnson tendrá que recorrer San Andreas de punta a punta para salvar a su familia

Desde **Rockstar** no se ha desvelado mucha información sobre la nueva entrega de *Grand Theft Auto*. De momento, el título será exclusivo para **PlayStation 2** y tiene prevista su llegada a las tiendas el mes de octubre. La historia nos sitúa en una ciudad conflictiva que da nombre al juego San Andreas. El protagonista de la historia, Carl Johnson, de vuelta al escenario de su infancia es utilizado por dos policías corruptos como cabeza de turco en un homicidio.



Estupefacientes, mafia y corrupción te esperan en el último capítulo de GTA

LOS JUEGOS

100 Balas	Acclaim
The Last Job	Acclaim
Combat Elite: WWII Paratroopers	Acclaim
Juiced	Acclaim
Asterix & Obelix®: Kick Buttix	Atari
Duel Masters	Atari
Forgotten Realms®: Demon Stone	Atari
Godzilla®: Save The Earth	Atari
Test Drive Eve Of Destruction	Atari
Yu Yu Hakusho: Dark Tournament	Atari
Digital Devil Saga: Avatar Tuner	Atlus
Shin Megami Tensei: Nocturne	Atlus
Crimson Tears	Capcom
Mega Man Anniversary Collection	Capcom
Mega Man X8	Capcom
Mega Man X Command Mission	Capcom
Shadow Of Rome	Capcom
Street Fighter® Anniversary Collection	Capcom
The Nightmare Before Christmas	Capcom
Viewtiful Joe	Capcom
Viewtiful Joe 2	Capcom



METAL GEAR SOLID: SNAKE EATER

Hideo Kojima nos deleita con su última «locura»

Es uno de los juegos más esperados por los usuarios de **PlayStation 2**. El stand de **Konami** en Los Angeles ha sido uno de los «puntos calientes» del E3. Lo más destacable, y conocido hasta la fecha, es el cambio de escenarios a un entorno selvático y abierto, así como un nuevo sistema de camuflaje junto a un innovador mecanismo de combate. Hideo Kojima también ha confirmado que el juego ha contado con un increíble sistema de captura de movimientos para que las animaciones sean espectaculares.

Solid Snake ha cambiado las bases secretas por escenarios abiertos en la jungla

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS LA 3ª EDAD

La licencia que nunca se agota

Electronic Arts volverá a aprovechar sus derechos sobre la obra cinematográfica más famosa de la historia para crear un juego de rol por turnos, en la línea de la saga *Final Fantasy*. Los personajes serán completamente nuevos, aunque se espera que Aragorn, Legolas y compañía aparezcan en algún momento. El título está siendo desarrollado por los estudios afincados en *Redwood Shore*, y podremos explorar escenarios conocidos así como algunos de diseño completamente original.

Luchando del lado de la Comunidad del Anillo deberemos derrotar a las hordas de Sauron mientras cuidamos de nuestro grupo de héroes, mejoramos su equipación y aumentamos sus características como en cualquier RPG





LOS JUEGOS

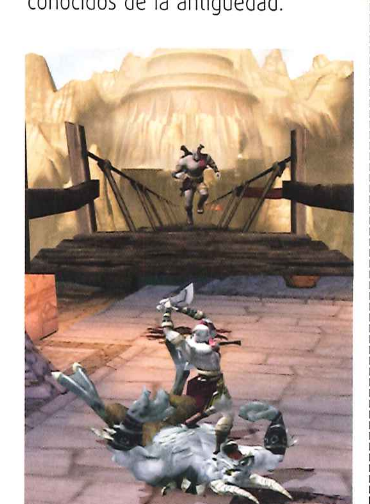




Colin McRae 2005	Codemasters
Second Sight	Codemasters
ShellShock: Nam '67	Eidos
GoldenEye: Rogue Agent	Electronic Arts
FIFA Football 2005	Electronic Arts
El Señor De Los Anillos: La Tercera Edad	Electronic Arts
TimeSplitters Future Perfect	Electronic Arts
Battlefield: Modern Combat	Electronic Arts
Catwoman	Electronic Arts
Burnout 3	Electronic Arts
NBA Live 2005	Electronic Arts
Madden NFL 2005	Electronic Arts
The Urbz	Electronic Arts
Metal Gear Solid 3: Snake Eater	Konami
Gradius V	Konami
King Arthur	Konami
Dance Dance Revolution Extreme	Konami
Enthusia Professional Racing	Konami
Silent Hill 4: The Room	Konami
Suikoden IV	Konami
Mercenaries	LucasArts
Star Wars Battlefront	LucasArts
BloodRayne 2	Activision
Mortal Kombat: Deception	Midway
Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy	Midway
Dead To Rights II	Namco
Time Crisis: Crisis Zone	Namco
Xenosaga Episode II	Namco
Ace Combat 5: The Unsung War	Namco
GTA: San Andreas	Rockstar
Darkwatch: Curse of the West	Sammy Studios
Guilty Gear Isuka	Sammy Studios
God of War	SCE
EyeToy: AntiGrav	SCE
Gran Turismo 4	SCE
Hot Shots Golf Fore!	SCE
Jak 3	SCE
Killzone	SCE
Ratchet and Clank®: Up Your Arsenal	SCE
Rise of the Kasai	SCE
Sly 2: Band Of Thieves	SCE
Syphon Filter®: The Omega Strain	SCE
The Getaway: Black Monday	SCE
Altered Beast	Sega
Astro Boy	Sega
ESPN NBA 2005	Sega
Samurai Jack: The Shadow Of Aku	Sega
SEGA SuperStars	Sega
Virtua Quest	Sega
Front Mission 4	Square Enix
Star Ocean: Till The End Of Time	Square Enix
Final Fantasy XI	Square Enix
Final Fantasy XII	Square Enix
KOF: Maximum Impact	SNK
Samurai Shodown 5	SNK
Los Increíbles	THQ
The Polar Express	THQ
The Punisher	THQ
Playboy: The Mansion	Ubi Soft
Prince Of Persia 2	Ubi Soft
Brothers In Arms	Ubi Soft
Fra Cry Instincts	Ubi Soft
Spyro: A Hero's Tail	Vivendi
Crash Bandicoot: Unlimited	Vivendi
Fight Club	Vivendi
Predator: Concrete Jungle	Vivendi
Leisure Suite Larry: Magna Cum Laude	Vivendi

GOD OF WAR

Basado en la mitología griega, el nuevo título de **Sony C.E.** nos pone en la piel de un guerrero heleno llamado Kratos. El protagonista dispone de un sistema de combate único para aventurarse en los escenarios que traen a la vida algunos de los mitos más conocidos de la antigüedad.



KINGDOM HEARTS 2

Kingdom Hearts supone el regreso de Sora, Kairi y Riku a **PlayStation 2**, junto a personajes de **Disney** conocidos por todos, para protagonizar una aventura completamente nueva en escenarios sacados de los largometrajes y mundos de la factoría **Disney**. Un RPG de bellos gráficos para degustar con tranquilidad.



SEGA SUPER STARS

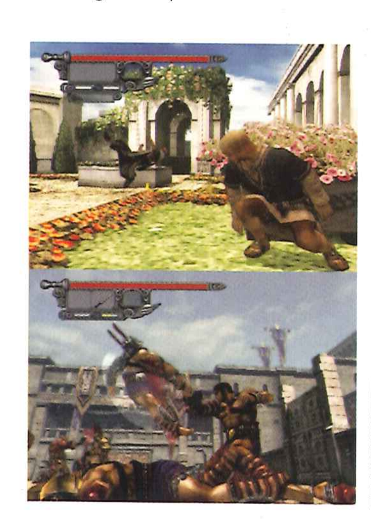
A finales de año **Sega** pondrá a la venta esta recopilación con más de media docena de minijuegos que han sido rediseñados enteramente para *Eye Toy*. En la lista destacan homenajes a clásicos de la compañía como *Samba De Amigo* o poder combatir contra Akira de *Virtua Fighter*.





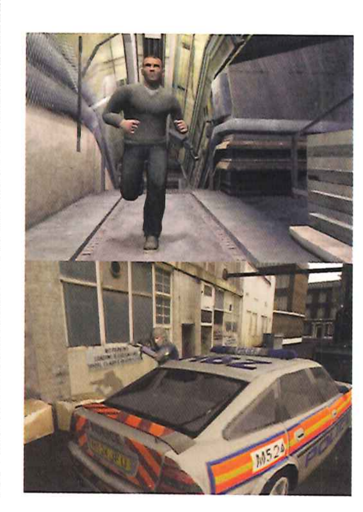
SHADOW OF ROME

Este título de **Capcom** transcurre en el año 44 A.C., en el esplendor de Roma con Julio César en el trono. En la piel de Agrippa el jugador tendrá que convertirse en un gladiador para salvar la vida de su padre. Todo en un magnífico entorno 3D que utiliza el mismo motor gráfico que *Onimusha 3*.



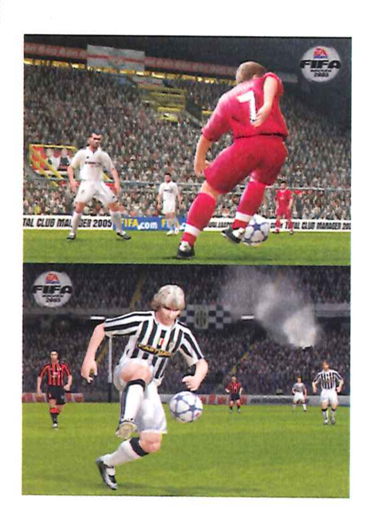
THE GETAWAY 2: BLACK MONDAY

Londres cobra vida de nuevo en **PlayStation 2**. 40 km. cuadrados reproducidos con detalle, para que Eddie O'Connor se infiltre en los lugares más sórdidos de la ciudad. El argumento tiene múltiples variantes tanto al volante como a pie.



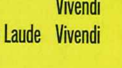
FIFA FOOTBALL 2005

La franquicia de fútbol por excelencia ya está preparando su desembarco anual para noviembre. Mejoras gráficas, una jugabilidad depurada, más equipos y los comentarios de Manolo Lama seguirán haciendo las delicias de los amantes del deporte rey un año más.



¡NO TE PIERDAS EN EL PRÓXIMO NÚMERO TODA LA INFORMACIÓN DEL E3!





DRIV3R
El juego más esperado del año para los amantes de la acción, a pie y al volante, llega por fin a nuestras manos. Es impresionante.



ONIMUSHA 3: D.S.
Una de las sagas más populares de Capcom regresa con dos protagonistas, dos mundos y un entorno 3D realmente espectacular...062



SPLINTER CELL P.T.
Si todos creíais que la primera entrega era insuperable esperad a ver el nuevo engine del que hace gala Pandora Tomorrow.....064



CATWOMAN
Va a ser uno de los taquillazos del verano y Electronic Arts está dispuesta a sorprendernos también con la versión videjuego............066





Cada uno tiene sus gustos a la hora de elegir un vehículo. A nosotros, aunque en la mayoría de juegos gustan los coches más potentes y salvajes, siempre nos tientan más los clásicos

DRIV3R

Tras meses de larga y ansiosa espera, por fin se acerca la hora de disfrutar de la gran obra maestra de Reflections



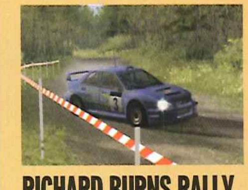
COMPAÑÍA:
ATARI
DESARROLLADOR:
REFLECTIONS
DISTRIBUIDOR:
ATARI
PAÍS DE ORIGEN:
REINO UNIDO
GÉNERO:
ACCIÓN/CONDUCCIÓN
FORMATO: DVD-ROM
VERSIÓN: PAL
JUGADORES: 1
FECHA DE APARICIÓN:
JUNIO 2004

Se trata de una versión *beta*, en la que resulta complicado saber con certeza el grado de terminación, pero ya muestra todo lo necesario para poder confirmar que nadie saldrá defraudado.
Lo primero que hay que decir, y es la mejor noticia que podíamos dar, es que *Driv3r* será completamente fiel al espíritu y jugabilidad de sus antecesores en **PSone**. Aunque con las lógicas mejoras técnicas y gráficas que supone el salto a las superiores características de **PS2**, se puede decir que *Driv3r* es un hermano mayor, más fuerte y mejor parecido de los anteriores *Driver*. Por decirlo con otras palabras, es el mismo juego con una presencia más realista, detallada y preciosista, y con una calidad técnica a la altura de lo exigible en las consolas de última generación. No se acercan al grado de perfección de un *Gran Turismo*, claro (creemos que nadie esperaba algo así), pero tiene un aspecto realmente espectacular... Y más si tenemos en cuenta las extraordinarias dimensiones de sus mapeados, la cantidad de vehículos en pantalla y la increíble calidad de detalle con que se ha recreado cada calle. Sinceramente, tampoco



SHREK 2

Después de una descafeinada primera parte para consola, Activision quiere hacer justicia con el ogro más divertido de todos los tiempos..........068



RICHARD BURNS RALLY

El género liderado por W.R.C. y Colin McRae va a ser testigo de la aparición de un nuevo título en discordia. Calidad y dificultad a todo gas.....070

PRE TEST

Próximamente en PlayStation 2



Aunque nos montemos en algo parecido a un Panda u otra tartana, la respuesta en tema de velocidad será realmente potente. Algo irreal, pero divertido

«SIN NECESIDAD DE ENTRAR EN LAS MISIONES, SU JUGABILIDAD SERÁ ABSOLUTAMENTE EJEMPLAR»

DAÑOS IMPRESIONANTES

Aunque estas pantallas pueden ser bastante ilustrativas del excelente trabajo realizado en el tema de daños, nada comparable con el placer de verlos en plena partida. El grado de detección es impresionante, todo (o casi todo) es suceptible de romperse y de desprenderse del coche. Sirva como ejemplo que, para probarlo, intentamos tirar a alguien de su moto yendo marcha atrás con una puerta del coche abierta... ¡¡Y cayó!!

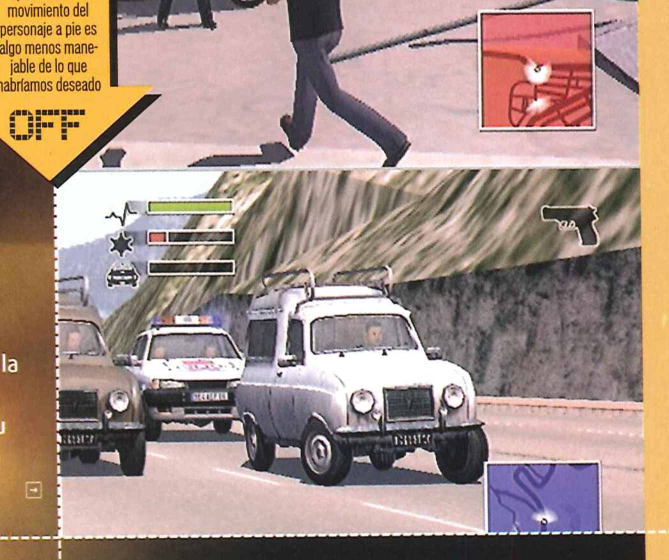
ON

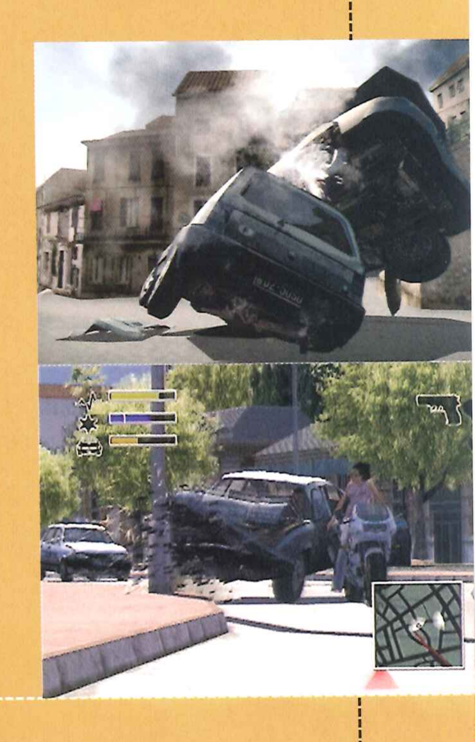
La dinámica de los coches, los daños de las carrocerías, la calidad gráfica del entorno y las extraordinarias dimensiones de los mapeados

OFF

Aunque está algo mejor de lo que esperábamos, el movimiento del personaje a pie es algo menos manejable de lo que habríamos deseado

Podía estar un poco mejor hecho, pero los momentos de acción a pie están resueltos de manera muy aceptable





hay muchos juegos de conducción tan emocionantes, tan extensos, con daños tan conseguidos, tan complejos y, sobre todo, con una dinámica de vehículos tan convincente. Después de ver la amortiguación del 4L con esas ruedas que parecen desencajarse, los típicos balanceos del CX o el morro completamente arrugado de un taxi americano, sabréis a qué nos referimos. Esas «cositas» sólo las sabe hacer **Reflections**. *Grand Theft Auto* es un gran imitador (incluso todo un maestro en otras cuestiones), pero la emoción e intensidad que transmite el hiperrealismo de ***Driv3r*** es otro mundo. Es tan espectacular como una película, pero más divertido que la gran mayoría de los juegos del género. Un simple paseo, sin necesidad de entrar en su modo Historia o los otros subjuegos, es mucho más placentero que decenas de



EN MOTO Y OTROS CURIOSOS VEHÍCULOS

Por aquello de que cada uno tiene sus propias preferencias a la hora de conducir, en *Driv3r* podremos pilotar todo tipo de artefactos. Hay camiones, furgonetas, coches clásicos, lanchas y todo tipo de imitaciones, pero lo que más juego pueden darnos, seguramente, creemos que serán las motos. Con su velocidad, su capacidad para meterse por espacios pequeños y su excelente manejo, las motos se perfilan como la mejor opción para escapar. La única pega es que en caso de caída, los daños serán mayores.

Abajo, se puede ver el método tradicional de cambiar de coche: el robo

«CINCO MINUTOS DE CONDUCCIÓN EN DRIV3R RESULTAN MÁS PLACENTEROS QUE MIL HORAS CON LA GRAN MAYORÍA DE JUEGOS»

partidas con otros títulos. Si tenemos en cuenta, además, que son auténticos maestros en el diseño de las fases, podemos asegurar que ***Driv3r*** va a dejar con la boca abierta a todo el mundo. Habrá mucha variedad, diferentes grados de dificultad de unas fases a otras, se alternará la conducción con las fases a pie y los tiros, perseguiremos y seremos perseguidos, etc. Lo visto en esta *beta* son apenas unas misiones, una decena de vehículos y un par de escenarios, pero ya da para muchas semanas del mejor entretenimiento. Por suerte, también sirve para observar que ha mejorado muchos aspectos que en el pasado fueron tan problemáticos como la climatología o los diferentes momentos del día (mañana, tarde y noche). Por resumirlo en pocas palabras, todo es mucho más convincente. Las reacciones de los otros conductores, las persecuciones de la policía, la respuesta dinámica de los coches, los leñazos... Todo estará tan logrado que muy pocos podrán separarse del mando. Una hora de juego con ***Driv3r*** da para más que la gran mayoría de títulos durante toda su existencia. Eso es lo más importante que descubrimos con sus antecesores. Sólo *Grand Theft Auto* nos devolvió alguna de aquellas sensaciones, pero cuando está a punto de llegar el rey, todos han de inclinarse. ■ ***De Lúcar***



Guildersten intenta tomar París con demonios

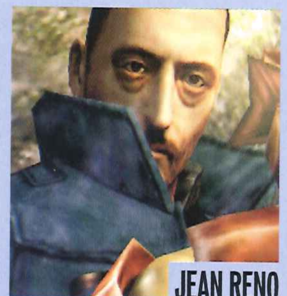
ONIMUSHA 3 DEMON SIEGE

La saga más vital de Capcom para PS2

COMPAÑÍA: CAPCOM
DESARROLLADOR: CAPCOM
DISTRIBUIDOR: EA

PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
GÉNERO: ACCIÓN/AVENTURA
FORMATO: DVD-ROM
VERSIÓN: PAL
JUGADORES: 1
FECHA DE APARICIÓN: JULIO 2004

Después de comprobar cómo algunas de las sagas de **Capcom** han ido perdiendo fuelle o simplemente se han alejado de sus premisas originales (caso del próximo capítulo de *Resident Evil*), es muy reconfortante comprobar que *Onimusha* continúa mejorando técnicamente, innovando y, al mismo tiempo, permanece fiel al estilo de su primera entrega. Sin duda, el responsable del proyecto y de toda la saga, Keiji Inafune, se confirma como una de las mentes más preclaras de **Capcom** en estos tiempos que corren. ***Onimusha 3*** supone el abandono de los entornos bidimensionales para entrar en un mundo en 3D. Es sin duda el cambio más llamativo, no sólo por la aparición de volúmenes en los escenarios, sino que los creadores además se las han apañado para dotar a cada uno de los decorados de una riqueza de detalle sin igual y con fondos prerrenderizados. El apartado gráfico es uno de los que más han salido ganando con el cambio, la forma en que se ha tratado el agua o el fuego no dejan de sorprendernos, y qué decir de las secuencias cinemáticas obra de la compañía **ROBOT**. Cabe preguntarse, ¿hasta dónde serán capaces de llegar exprimiendo el potencial de **PlayStation 2** en futuras producciones? Otros aspectos también han salido reforzados con la llegada de ***Onimusha 3***, como por ejemplo la Inteligencia Artificial, que da vida a enemigos más feroces y capaces de mostrar una pizca de picardía en los combates, luchando en grupo y, en general, haciendo la tarea de los protagonistas mucho más dura. En lo que a la jugabilidad se refiere cabe destacar que



JEAN RENO

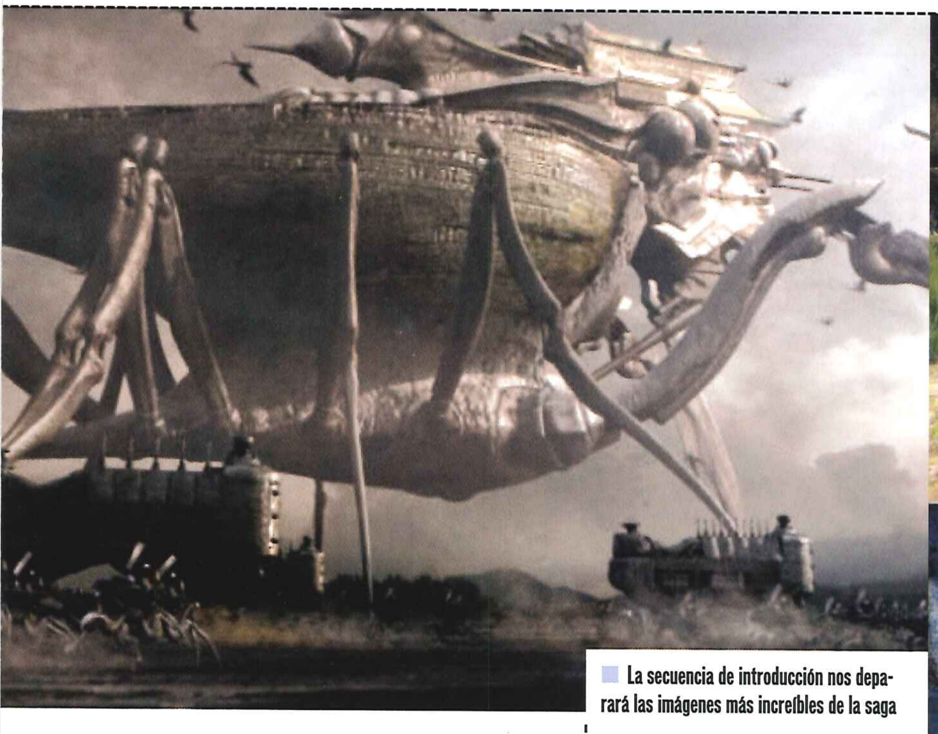
Conocido internacionalmente por películas como *León El Profesional*, *Ronin*, *Alien 4* o *Los Visitantes*, ha participado por primera vez en un videojuego dando vida al policía Jacques Blanc.



TAKESHI KANESHIRO

Nacido en Taiwan, Kaneshiro es un actor de de talla internacional, sobre todo en los mercados de Japón, China y en la factoría de cine de Hong Kong. Entre sus producciones más conocidas, *Planet Of Love*.

Jacques cuenta con una especie de látigo para diezmar a los demonios del ejército de Nobunaga



La secuencia de introducción nos deparará las imágenes más increíbles de la saga



se han eliminado el sistema de regalos de *Onimusha 2*, que al final se convertía casi más en un inconveniente que en un aliciente para disfrutar de la aventura. La acción es mucho más directa en ***Onimusha 3*** aunque se conservan los pequeños toques RPG a la hora de recolectar almas enemigas para aumentar el nivel de nuestras armas. Otra de las grandes novedades del juego es la aparición de Jean Reno, interpretando a un policía francés y compartiendo protagonismo con Akechi Samanosuke. Es, a todas luces, una estrategia para satisfacer tanto al público oriental como al occidental. Lo que sí podemos asegurar es que el personaje del actor francés, Jacques Blanc, no ha sido introducido con calzador ya que la historia nos sitúa en el asalto a París por un ejército de demonios. Poco después se produce un salto temporal que llevará a Samanosuke hasta el siglo XXI y a Jacques al Japón feudal. A partir de ahí, los destinos de ambos guerreros estarán conectados pues, aunque les separan 500 años, una pequeña hada nos conducirá de una época a otra. El juego estará a la venta el 9 de julio. ***R. Dreamer***

ON

El alucinante aspecto de todos los escenarios cargados de detalles a pesar de haber pasado de las 2D a las 3D, y las secuencias.

OFF

Los controles se han adaptado perfectamente al nuevo entorno tridimensional, quizá sólo se echa de menos que no se pueda saltar

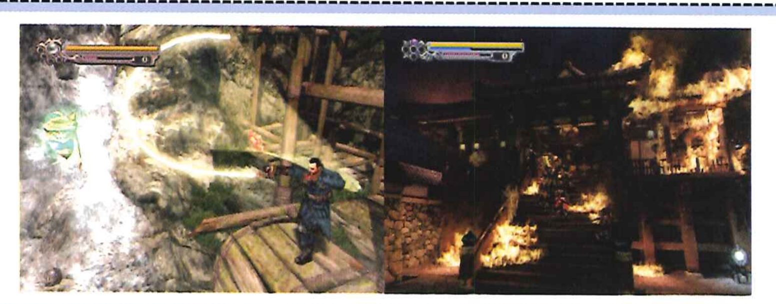


«KEIJI INAFUNE NOS PRESENTA EL MEJOR ONIMUSHA DE LA SAGA CON UN APARTADO GRÁFICO DE ENSUEÑO»

HÉROES POR ACCIDENTE

Samanosuke y Jacques se verán involucrados en una guerra imposible. El primero tendrá que luchar contra un ejército de demonios en el París del siglo XXI, mientras que el personaje interpretado por Jean Reno se traslada involuntariamente al Japón del siglo XVI. Ambos héroes utilizarán armas diferentes que deben mejorar con las almas de sus enemigos. Jacques usa espadas extensibles con más alcance que Samanosuke.





ALARDE GRÁFICO

En *Onimusha 2* **Capcom** ya nos dejó alguna que otra perla visual, de esas por las que merece la pena haber pasado unas cuantas horas pegado al mando. Con esta nueva entrega, la compañía japonesa vuelve a dejarnos atónitos ante increíbles escenas como el agua deslizándose por una espectacular cascada o el realismo con el que han conseguido representar el fuego.

SPLINTER CELL

PANDORA TOMORROW

Sam Fisher demuestra que aún tenemos PS2 para rato

COMPAÑÍA:
UBI SOFT
DESARROLLADOR:
UBI SOFT PARÍS
DISTRIBUIDOR:
UBI SOFT
PAÍS DE ORIGEN:
FRANCIA
GÉNERO:
ESPIONAJE TÁCTICO
FORMATO: DVD-ROM
VERSIÓN: PAL
JUGADORES: 1-4
(ON-LINE)
FECHA DE APARICIÓN:
VERANO 2004

Tras demostrar la impresionante potencia gráfica de Xbox con la segunda entrega de *Splinter Cell*, Sam Fisher regresa al *hardware* de **PlayStation 2** para protagonizar un título que poco tiene que envidiar a su homónimo para los 128 *bits* de **Microsoft**. Los programadores de **Ubi Soft** han puesto al límite las capacidades técnicas de la consola de **Sony**, superando en algunos casos efectos gráficos tan realistas como los del agua de Xbox, portado a **PS2** por el creador del mismo. En París se han dado cita los más hábiles programadores de **Ubi Soft** (China, Francia, Marruecos...) para superar al *Pandora Tomorrow* original en un *hardware* más limitado, y tras los resultados de esta primera *beta* jugable que hemos recibido, os aseguramos que están a punto de conseguirlo. Los pequeños fallos de iluminación de la primera entrega en **PS2** han sido totalmente subsanados y ahora resultan mucho más realistas. **Ubi Soft** se ha propuesto crear la versión perfecta del juego y, además de igualar las excelencias gráficas de Xbox, han incluido elementos que afectan directamente a la jugabilidad de *Pandora Tomorrow*. Por ejemplo, al encontrarnos con las trampas en las misiones de la selva, podremos acercarnos sigilosamente y desactivarlas con un sistema similar al de la

■ **Los destellos, las sombras y las siluetas a contraluz son mostradas por el motor gráfico del juego de la forma más real que hemos visto nunca en PlayStation 2**



■ Si eres detectado tres veces seguidas, se dará por concluida la misión y volverás a un checkpoint

MÁS REALISTA QUE LA VERSIÓN XBOX

Entre las novedades introducidas en el apartado gráfico del juego con respecto a la versión Xbox, destaca especialmente el efecto del agua. El programador encargado de recrear dicho efecto en el juego *Beyond Good & Evil* ha diseñado la imitación más realista del líquido elemento jamás vista en un videojuego.





ON
Pandora Tomorrow posee uno de los engine 3D más realistas que hemos visto nunca funcionar bajo el hardware de PlayStation 2

Aunque algunos efectos han mejorado mucho con respecto a la versión Xbox, otros, como el del fuego, ha perdido mucha calidad
OFF

ganzúa para las puertas. Así como en *Manhunt*, el *Headset* de *SOCOM* servirá para recibir órdenes y directrices sin pasar por los altavoces de la TV o equipo de sonido y, al igual que la acción de silbar, a través del micro podremos atraer la atención de los enemigos. Con respecto a la anterior entrega, ahora Sam Fisher tendrá mucha más libertad en cualquiera de sus misiones, ya que los escenarios, además de ser más extensos, permiten completarlos tomando diferentes rutas. El desarrollo de cada misión es algo más flexible que en el primer *Splinter Cell*, permitiendo al jugador decidir si completa los objetivos sin ser detectado o eliminando a todos los enemigos que encuentre a su paso, aunque el sigilo resultará vital en determinados escenarios. Entre sus nuevas habilidades y *gadgets* destaca la posibilidad de subir a un saliente tras el *Split Jump*, y el giro *SWAT*, que permite pasar por delante de una puerta sin hacer ruido. Entre los «cacharros» de Fisher destacan el micrófono de infrarrojos y la posibilidad de ejecutar un disparo alternativo con la mayoría de las armas.

Como en la edición de Xbox, *Pandora Tomorrow* para la máquina de **Sony** incluirá un modo On-line para un máximo de cuatro jugadores. Adaptar dicho modo a **PS2** ha sido uno de los mayores retos para el equipo desarrollador de **Ubi Soft**; encontraréis más detalles sobre las posibilidades On-line del juego en nuestra sección dedicada a tal efecto. ■ ***Doc***

«LA VERSIÓN PS2 SUPERA EN ALGUNOS ASPECTOS A LA DE XBOX»



AL LÍMITE DE PLAYSTATION 2

Aunque en poco más de un año empezaremos a leer sobre la nueva **PlayStation**, **PS2** aún tiene la capacidad de sorprendernos con su potencia. **Ubi Soft** ha necesitado exprimir su *hardware* al máximo para conseguir ciertos efectos gráficos como el agua o la visión termal (mucho mejor que en el primer *SC*) y, sobre todo, para sincronizar la iluminación del entorno y otros efectos en cuatro consolas a la vez a través del modo On-line.





■ Los escenarios urbanos tienen la complicada misión de recrear el universo imaginado por el director Pitof, todo un artista detrás de la cámara de cine

ON
El personaje es de lo más atractivo y está lleno de posibilidades de juego, sobre todo en lo que se refiere a la utilización de sus poderes felinos

Esperemos que el desarrollo de Catwoman sea un poco más variado que en El Señor De Los Anillos: El Retorno Del Rey.
OFF

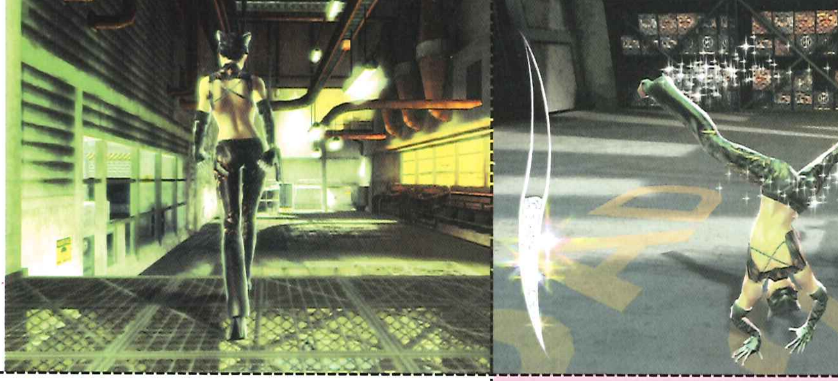
«DOS BELLAS FÉMINAS COMBATEN EN LA NUEVA AVENTURA DE LA MUJER GATO»

CATWOMAN

Una gata salvaje anda suelta por la ciudad

COMPAÑÍA: EA GAMES
DESARROLLADOR: EA UK
DISTRIBUIDOR: ELECTRONIC ARTS
PAÍS DE ORIGEN: REINO UNIDO
GÉNERO: AVENTURA
FORMATO: DVD-ROM
VERSIÓN: PAL
JUGADORES: 1
FECHA DE APARICIÓN: JULIO 2004

Por todos es sabida la afición de **Electronic Arts** a adaptar todo lo que huele a éxito de la gran pantalla a las consolas. Tan buen resultado les han dado las versiones de *El Señor De Los Anillos: Las Dos Torres* y *El Retorno Del Rey* como *Harry Potter*. Así que ahora se han propuesto adaptar un filme que se estrenará presumiblemente este verano en todo el mundo. Se trata de *Catwoman*, particular versión del director francés Pitof (conocido por sus efectos especiales en películas como *Alien Resurrección* y por dirigir *Vidocq*) de la sensual enemiga de Batman. Pero esta vez es ella la protagonista y no aparece el murciélago ni tan siquiera Gotham City. El papel protagonista (que ya había sido interpretado por la espectacular Michelle Pfeiffer) recae ahora en Halle Berry, mientras que su archienemiga será interpretada por Sharon Stone. El título llevará al jugador a través de más de veinte niveles localizados en siete escenarios diferentes de la película, incluyendo la Factoría y la mansión Hedare (así se llama la villana). Catwoman podrá hacer uso de sus habilidades felinas para detectar y esquivar a los enemigos, saltar de tejado en tejado y utilizar su látigo para balancearse e interactuar con el entorno. Una aventura de acción en tercera persona que promete ofrecer al jugador una experiencia de juego realmente original. ■ ***Dani3po***




namco
Smash Court Tennis Pro Tournament 2
CADA PUNTO, UNA BATALLA.
Terribles contendientes.
Juan Carlos Ferrero, Andy Roddick, James Blake, Lleyton Hewitt, Marat Safin, Richard Gasquet, Tim Henman, Tommy Haas, Amélie Mauresmo, Anna Kournikova, Daniela Hantuchova, Jennifer Capriati, Justine Henin-Hardenne, Kim Clijsters, Lindsay Davenport y Serena Williams.
Muchas guerras que librar.
Los 4 Grand Slam oficiales: Open de Australia, Roland Garros, Wimbledon, Open USA. Y muchos otros torneos en todas las superficies.
Y UN ÚNICO OBJETIVO.
VIVIR PARA CONTARLO
Australian Open
Roland Garros Paris
The Championships Wimbledon
US OPEN 2004
PlayStation 2
Smash Court Tennis Pro Tournament 2
3+
namco
¿quién se apunta?
PlayStation 2
JC Ferrero equelite
TENNIS ACADEMY / ACADEMIA DE TENIS
"PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "◆" is a trademark of Sony Corporation. Smash Court Tennis™ Pro Tournament2&©2001 2004 Namco LTD., all rights reserved. Namco is a registered trademark of NAMCO LTD. A Namco product. Distributed by Sony Computer Entertainment Europe.
TBWA

SHREK 2

Por fin, una licencia bien aprovechada...

No podía ser menos. Después de la decepcionante conversión al videojuego de la primera parte de *Shrek*, **Dreamworks** se ha visto obligada a buscar un nuevo grupo programador para la creación de ***Shrek 2*** para **PlayStation 2**. Y lo cierto es que han acertado de lleno, ya que se trata de un título que derrocha buen hacer en todos sus apartados. El jugador, además de poder seguir el hilo argumental de la película a través de los 11 niveles que dan forma a la aventura, tendrá que afrontar infinidad de desafíos; desde la resolución de *puzzles* a la superación de pruebas a contrarreloj, pasando por el enfrentamiento contra enemigos finales (como el Hada Madrina). Además, la mecánica de juego es de lo más original, ya que el usuario controlará de manera simultánea a cuatro de los diez personajes que irán apareciendo durante el transcurso del juego. Shrek, Asno, Fiona, Gato con Botas, Caperucita, Campanilla, Lobo Feroz, Galleta de Jengibre... Poseen habilidades específicas, conocidas por todos a través de los inmortales cuentos populares, que habrá que aprovechar para cumplir con éxito todas las misiones. Asimismo, cada uno tendrá su momento de gloria en simpáticos minijuegos llamados *Hero Time*. ■ ***Anna***

COMPAÑÍA: ACTIVISION
DESARROLLADOR: LUXOFLUX
DISTRIBUIDOR: PROEIN
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
GÉNERO: ACCIÓN
FORMATO: DVD-ROM
VERSIÓN: NTSC
JUGADORES: 1-4
FECHA DE APARICIÓN: 18 JUNIO 2004

■ **Posee opción multijugador, ya que durante una partida hasta tres jugadores se podrán unir a la aventura**

ON
Sólo o acompañado, controlar a 4 personajes de estas magnitudes es muy divertido. Animación y diseño de personajes muy acertados

OFF
Pocas quejas tiene Shrek 2, pero se echa en falta la posibilidad de ver entre fase y fase alguna secuencia cinemática de la película

PRESENTACIÓN
El 27 de abril fuimos invitados por **Proein** a Londres para conocer en primicia la secuela de *Shrek*, tanto del videojuego como del largometraje. Allí, pudimos hablar con Chris Hewish (Producer de Activision América) quien nos desveló algunos secretos del juego.



True Crime 1226 | Hot Shot 1262 | Prince of Persia Arenas del tiempo 1281 | Bamm 1251 | Poker 1267 | Blocks 1272 | Invaders 1263

ENVÍA **START** Código del juego AL **5646**

Ej: envía START 1262 al 5646 para jugar al "Hot Shot" en tu móvil.

llamar al: 806 52 62 10

top 20 POLIFÓNICAS

80726 Bob Marley — No woman no cry
82652 Mago de Oz — Fiesta Pagana
80239 Europe — Final Countdown
84267 David Bisbal — Buleria
82935 Navajita Plateá — Noches de bohemia
84090 Queco — Tengo
84203 Latin lovers — Dos gardenias
80111 G. and Roses — Sweet Child of Mine
84432 Estopa — Fuente de energia
80277 Metallica — Nothing else matters
83662 Beyonce — Crazy in love
83849 Mago de Oz — Molinos de viento
84201 Prezioso — Voglio vederti danzare
84202 Sonido — Telefono antiguo
84068 Rammstein — Du hast
83228 Safri Duo — Samba Adagio
83584 Evanescence — Bring me to life
84252 Outkast — Hey ya
83796 El canto del loco — La madre de Jose
82380 Los Chunguitos — Dame Veneno

CINE/TV

84437 Shin Chan
84440 El señor de los anillos
80025 Los Simpsons
80017 Mision Imposible
84434 Estas despedido
84064 Star Wars
80096 Pulp Fiction
80024 Matrix
84067 El Exorcista
80043 Terminator
84433 Nos vamos a la cama
80174 Expediente X
83834 La abeja maya
80143 La Pantera rosa
80044 Rocky
80065 Friends
80125 Mortal Kombat
80108 Benny Hill
83883 Fraggle Rock

POP

84652 D12 & Eminem — My band
80001 50 Cent — In Da Club
84061 Black eyed peas — Shut up
83918 Black eyed peas — Where is the love
80002 Eminem — Lose Yourself
80472 The Police — Every breath you take
80150 The Verve — Bitter sweet symphony
84519 Anastacia — Left outside alone
80831 Bob Marley — Jammin
80406 A-ha — Take on me
83950 Mike Oldfield — Moonlight shadow
83585 Kate Ryan — Libertine
80269 Bomfunk MCs — Freestyler
84215 Beyonce — Baby boy
84364 Britney Spears — Toxic

ROCK

80137 Metallica — Enter Sandman
80293 Bon Jovi — Its my life
83655 Acdc — Thunders truck
80217 Rolling Stones — Satisfaction
81459 Deep Purple — Smoke on water
84204 The Rasmus — In the shadows
80321 Metallica — Unforgiven
83885 Linkin Park — Numb
80062 Linkin Park — In The End
80298 Metallica — Master of Puppets
80623 Guns n Roses — November Rain
84084 Iron Maiden — 2 Minutes to midnight

ENVÍA **BSO** Código POLIFÓNICA AL **5646**

Ej: envía BSO 82380 al 5646 para que suene "Dame veneno" en tu móvil.

HIMNOS

83809 Guardia Civil
83188 Real Madrid
82172 Barcelona
82123 Athletic Bilbao
84446 Cara al sol
83808 H. de España
84436 100 Real Madrid
83477 H. de Valencia
84094 H. Republicano
82124 Atletico Madrid
84490 Asturias patria querida
82190 Betis

También al: **806 52 62 50**

ESPAÑOLAS

84532 El canto del loco — Ya nada volvera a ser
84428 Melendi — Asturias
84216 Mago de Oz — La costa del silencio
82740 H. Del Silencio — Maldito Duende
84520 David Bisbal — Oye el boom
84426 Merche — Abre tu mente
84042 Andy y Lucas — Ratoncitos colorados
84531 Fran Perea — La chica de la habitacion
84475 Chenoa — Soy lo que me das
83902 Andy y Lucas — Son de amores
84034 Fran Perea — Uno mas uno son siete
84057 Chenoa — En tu cruz me clavaste
83856 Oreja de V. Gogh — 20 de enero
84500 Paulina Rubio — Te quise tanto
82886 Los Chichos — Ni más, ni menos

DISCO

84680 O-Zone — Dragostea din tei
83675 DJ Tiesto — Flight 673
83863 Safri Duo — Fallin high
83814 Benny Benassi — Satisfaction
80642 Depeche Mode — Enjoy the silence
80056 Faithless — Insomnia
80093 Sash — Equador
81664 Robert Miles — Children
83580 Scooter — Weekend
84226 Energy 52 — Cafe del mar
81684 Panjabi Mc — Mundian to bach ke
80067 DJ Quicksilver — Belissima
83661 DJ Murphy Brown — Axel F 2003
80041 DJ Sammy — Heaven

y ahora... SONIDOS REALES

Sonará como en casa de tu abuela. — TELEFONO
Esta chica lo está pasando muy bien... — ORGASMO
¿Recuerdas como hablaba R2D2? — R2D2
Arranque de una Harley Davidson — MOTOR
Thriller, la famosa carcajada ¡De miedo! — INFIERNO
Grito de Tarzan igual que en la peli — TARZAN
¡Que monada! Eso sí que es un bebe feliz! — BEBE
Intro de la 20th Century Fox.. ¡De cine! — FOX

Ej: envía BSO TARZAN Al 5646 ¡y gritará de verdad cuando te llamen!

WWW.MOVILATOPE.COM

ANIMALES

03040 | 03084 | 02279 | 09195 | 03520 | 03383 | 03004

NACIONAL

54275 Alex Ubago — Me muero por conocerte
54371 Camela — Nunca debi enamorarme
62102 Merche — Abre tu mente
54400 Andy y Lucas — Tanto la queria
54272 Mago de Oz — Danza del fuego
54413 Andy y lucas — En tu ventana
62106 Fran Perea — La chica de la habitacion
54387 Malena Gracia — Loca
54133 Hombres G — Sufre mamon
54394 Alejandro Sanz — No es lo mismo
54180 Seguridad social — Chiquilla
54435 Cafe Quijano — No tienes corazon
54274 Mago de Oz — Hasta que el cuerpo ...
54412 Chenoa — En tu cruz me clavaste
54368 David Civera — Bye bye



LOGOS Y TONOS

HIMNOS

55022 Els segadors
68002 Cant del Barca
55058 Cara al sol
50009 La internacional
55011 H. de España
55024 H. de la Legion
68015 Real Sociedad
55060 Guardia Civil
68001 Atletico Madrid
68030 100 Real Madrid
68014 Hala Madrid
54424 H. del PSOE
55059 Asturias Patria querida
68004 Athletic Bilbao
55025 Partido Popular

IN Código del Logo o Tono **5646**

Ej: envía IN 53362 al 5646 para que suene "Giulia" en tu móvil.

TECHNO/DANCE

53411 O-zone — Dragostea din tei
53205 Safri duo — Samba adagio
53240 DJ Tiesto — Lethal industry
53384 Prezioso — Voglio vederti danzare
53014 Sash — Ecuador
53362 Dj Lasha — Giulia
72191 Techno syndrome — Mortal kombat
61012 Prodigy — Breathe
61048 Chemical Brothers — Hey boy hey girl
53221 Barthez — Infected
53237 Chasis — Universe
53199 Barthez — On the move
59749 Beyonce feat Sean Paul — Baby boy
53375 Dj Tiesto — Traffic
53060 Energy 52 — Cafe del mar

FAVORITOS



09016 | 02347 TE QUIERO | 18259 CENTRAL | 18437 Mägo de Oz | 50171 | 21188 NO FEAR | 30002

CINE/TV

51005 El Exorcista
62073 Shin Chan
62023 Los Simpsons
62029 Verano azul
62039 Rasca y pica
62027 Fraggle rock
57005 Tarzan
51000 Star wars
51003 El bueno el feo, malo
51021 La Pantera rosa
62007 El equipo A
51036 Titanic
62005 Coche fantastico
51075 Gladiator
51027 Mision imposible



LO MEJOR

54420 David Bisbal — Oye el boom
59792 Outkast — Hey ya
59812 David Bisbal — Buleria
53389 Latin lovers — Dos gardenias
54407 Queco — Tengo
54210 Mago de oz — Fiesta pagana
72107 DJ Sakin — Braveheart
59168 Bob marley — No woman no cry
54388 El canto del loco — La madre de Jose
54276 Los Chichos — Ni mas ni menos
62101 Estopa — Fuente de energia
54391 Andy y Lucas — Son de amores
54395 Fran Perea — Los Serrano
54353 El chombo — Papi Chulo
59608 Eminem — 8 mile

09012 | 09013 | 21083 | 06351 | 20138 MARIA | 16222 SHIN-CHAN | 27000 | 30023

ROCK'N POP

60238 Metallica — Nothing Else Matters
60024 Europe — The final countdown
59709 Beyonce — Crazy in love
59819 Britney Spears — Toxic
60570 Evanescence — Bring to life
59706 Sean Paul — Get busy
59837 Anastacia — Left outside alone
59852 D12 & Eminem — My band
60118 Linkin park — In the end
60012 Guns n roses — Sweet child of mine
59743 Black Eyed Peas — Where is the love
60013 Iron maiden — Number of the beast
59626 50 Cent — In Da Club
60679 The Rasmus — In the shadows
60004 Acdc — Highway to hell

806 52 62 80



75467 | 75009 | 75060 | 75466 | 75429 | 75010 | 75352 | 75012 | 75002 | 75007 | 75151 | 75022 | 75011 | 75347 | 75464 | 75157 CHÉ | 75381 | 75331



FOTOS...

37750 | 37799 | 37489 | 36155 | 37803 | 36103 | 37801 | 37607 | 37712 | 36613 | 37810

... Y ANIMACIONES

TASHA | LUCAS | CRISTI | MENCHU

Envía TELE DORI al 5646 y recibirás una buena sorpresa en tu móvil.

CECILIA | SALMA | KATE | TOMAS | ROSIE | ANGIE | TOM | DORI



37798 | 36213 | 35935 | 37806

ENVÍA **TELE** Código FOTO AL **5646**

Ej: envía TELE 36337 al 5646 para tener al MONO CON GAFAS en tu móvil.

36337 | 37807 | 37683 | 35501 | 37715 | 37710 | 37442 | 37805

puedes llamar al: **806 52 62 60**

Logos y Tonos compatibles con modelos adaptados. Sonidos Reales compatibles con LG g7070, g8000, w3000, Nokia 3200, 3300, 3660, 6230, 6600, 6810, 6820, 7200, 7600, 7700, Siemens sx1, u15, Sonyericsson p800, p900. Polifónicas compatibles con Alcatel 332, 531, 535, 715, 735, LG b3100, g3100, g4010, g4050, g5300i, g5310, g5400, g5410, g7020 g7030, g7050, g7070, g7100, g7110, g7120, g8000, Motorola c550, mpx200, T720, T720i, V600, Nokia 3200, 3300, 3510, 3510i, 3650, 3660, 5100, 5140, 6100, 6220, 6230, 6600, 6610, 6800, 6810, 6820 7200 7210, 7250, 7250i, 7600, 7650, 7700, 8910i, N-Gage, Panasonic gd87, x70, Samsung c100, d700, i500 i700 p705, s300, sgh-a800, sgh-e700, sgh-n620, sgh-s100, sgh-s500, sgh-t100, sgh-t400, sgh-v200, sgh-x600, x100, x400, Sharp gx10, gx20, Siemens a60, c55, c60, c62, m55, mc60, s55, sl55, sx1, u10, u15, Sonyericsson p800, p900 t610, t618, t630, z1010, z200, z600. Fotos y Animaciones compatibles con Alcatel 332, 531, 535, 715, 735, LG g3100, g4050, g5300i, g5310, g5400, g5410, g7020, g7030, g7050 g7070, g7100, g7110, g7120, g8000, Motorola c550, mpx200, Nokia 3200, 3300, 3510i, 3650, 3660, 5100, 5140, 6100, 6220, 6230, 6600, 6610, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7600, 7650 7700 8910i, N-Gage, Panasonic gd87, x70, Samsung c100, d700, i500, i700, p705, s300, sgh-e700, sgh-s100, sgh-s500 sgh-t400 sgh-v200, sgh-x600, x100, x400, Sharp gx10, gx20, Siemens c62, m46, mc60, s55, sl55, sx1, u10, u15, Sonyericsson p800, t618, t68, t68i, z1010, z200, z600. Fotos compatibles también con Motorola A830, E380, E390, T720, T720i, V300, V600, Siemens a60, c60, st55, Sonyericsson t630. Juegos compatibles con Motorola T720 (sólo 1251, 1263 y 1267), T720i (sólo 1226), V300 (sólo 1281), V500 (sólo 1281), V525 (sólo 1281), V600 (sólo 1281), Nokia 3100, 3200 (sólo 1281), 3300, 3410 (salvo 1226, 1262 y 1281), 3510 (sólo 1281), 3510 (sólo 1226), 3510i (salvo 1226), 3650 (salvo 1272), 5100, 6100, 6220 (salvo 1281), 6310i (salvo 1226 y 1281), 6600 (salvo 1272), 6610, 6650 (salvo 1281), 6800, 7210, 7250, 7250i (salvo 1281), 7650 (salvo 1272), 8910i (salvo 1226, 1272 y 1281), N-Gage (salvo 1272), Panasonic X60 (sólo 1226), Sagem MY-V65 (sólo 1281), Samsung SGH-E700 (sólo 1281), Sharp GX10 (sólo 1226 y 1281), GX20 (sólo 1226 y 1281), Siemens M50 (sólo 1251, 1263 y 1267), Sonyericsson P800 (sólo 1251, 1263 y 1267), T610 (sólo 1281), Z600 (sólo 1281). Al utilizar estos servicios, el número de móvil de nuestros clientes queda registrado en una base de datos inscrita en la agencia de protección de datos con el número 2033360322. El responsable del fichero es Mediafusion España S.A. Otorgas tu consentimiento para que el número de movil pueda ser utilizado posteriormente para el envío gratuito de información y ofertas relacionadas con nuestros servicios de movilatope.com. Conforme a la ley vigente, puedes darte de baja así como ejercitar el derecho de acceso, rectificación, cancelación u oposición enviando un correo indicando tu teléfono a info@movilatope.com. Coste del SMS: 0,90€ sin IVA (Descarga de contenido: 2 sms para tonos, logos y logos grandes, 3 sms y configuración WAP para fotos color, animaciones y polifónicas, 5 sms y configuración WAP para juegos java). Coste máximo por minuto de la llamada a los 806: desde tfno fijo 1,09 €, desde móvil 1,36€, IVA incluido. Coste conexión wap según operador y a cargo del usuario. -Apdo. correos 24001 de Madrid 28080-

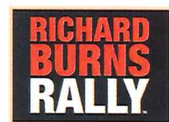


REALISMO TOTAL
Como se puede ver en esta comparación de una imagen real y su posterior traslación al videojuego, los programadores han logrado un impresionante grado de calidad en la reproducción de los entornos.

RICHARD BURNS RALLY

Para los amantes de las exigencias máximas

Hace algunos años, lanzarse a programar un juego de rallys tenía dos referencias claras contra las que luchar: *Colin McRae* y *V-Rally*. Actualmente el panorama está mucho más revuelto, hay más rivales, mucha más oferta y, quizá por ello, cualquiera que sea capaz de aportar algo nuevo puede presentar su candidatura al trono. ***RBR***, por ejemplo, ha apostado por el realismo pero no sólo a nivel gráfico, que suele ser el más habitual, si no también en los aspectos más difíciles de representar. Aquí han sabido plasmar con total verosimilitud detalles tan alucinantes como que la pista está limpia de gravilla por el paso de los demás pilotos o los surcos llenos de agua. Si a ese tipo de cosas le añadimos unos recorridos diseñados con bastante mala leche, con pocas rectas, muchas trampas y, para colmo de males, unos rivales con un nivel muy aceptable... Ya podéis confirmar que en ***RBR*** han apostado por la simulación pura y dura. Con la opción de detección de daños más realista y exigente, acabar una prueba es un verdadero logro. Como la gran mayoría de juegos acaban por ser un paseo, creemos que esa puede ser la gran baza de este ***Richard Burns Rally***. ***De Lúcar***



COMPAÑÍA: SCI
DESARROLLADOR: SCI
DISTRIBUIDOR: PROEIN
PAÍS DE ORIGEN: REINO UNIDO
GÉNERO: CONDUCCIÓN
FORMATO: DVD-ROM
VERSIÓN: PAL
JUGADORES: 1-2
FECHA DE APARICIÓN: JUNIO 2004

ON
Es impresionante el gran trabajo realizado para reflejar el mayor realismo posible. Han tenido en cuenta cosas nunca vistas hasta la fecha

OFF
Si jugamos con detección más real de daños, nuestra carrera puede acabar en la primera curva y sin necesidad de que sea un gran golpe

El manejo es sencillo, efectivo y con una respuesta muy rápida

Pocos juegos han sabido reflejar tan bien la naturaleza

OJO SUELO
Uno de los puntos más logrados de ***Richard Burns Rally*** para **PlayStation 2** es su capacidad para reflejar los diferentes aspectos que afectan a la conducción. Las diferentes condiciones climatológicas, el paso de los otros vehículos, los baches y demás circunstancias posibles pueden suponer un verdadero obstáculo para alcanzar buenos registros.



S.W.A.T.

LOS HOMBRES DE HARRELSON

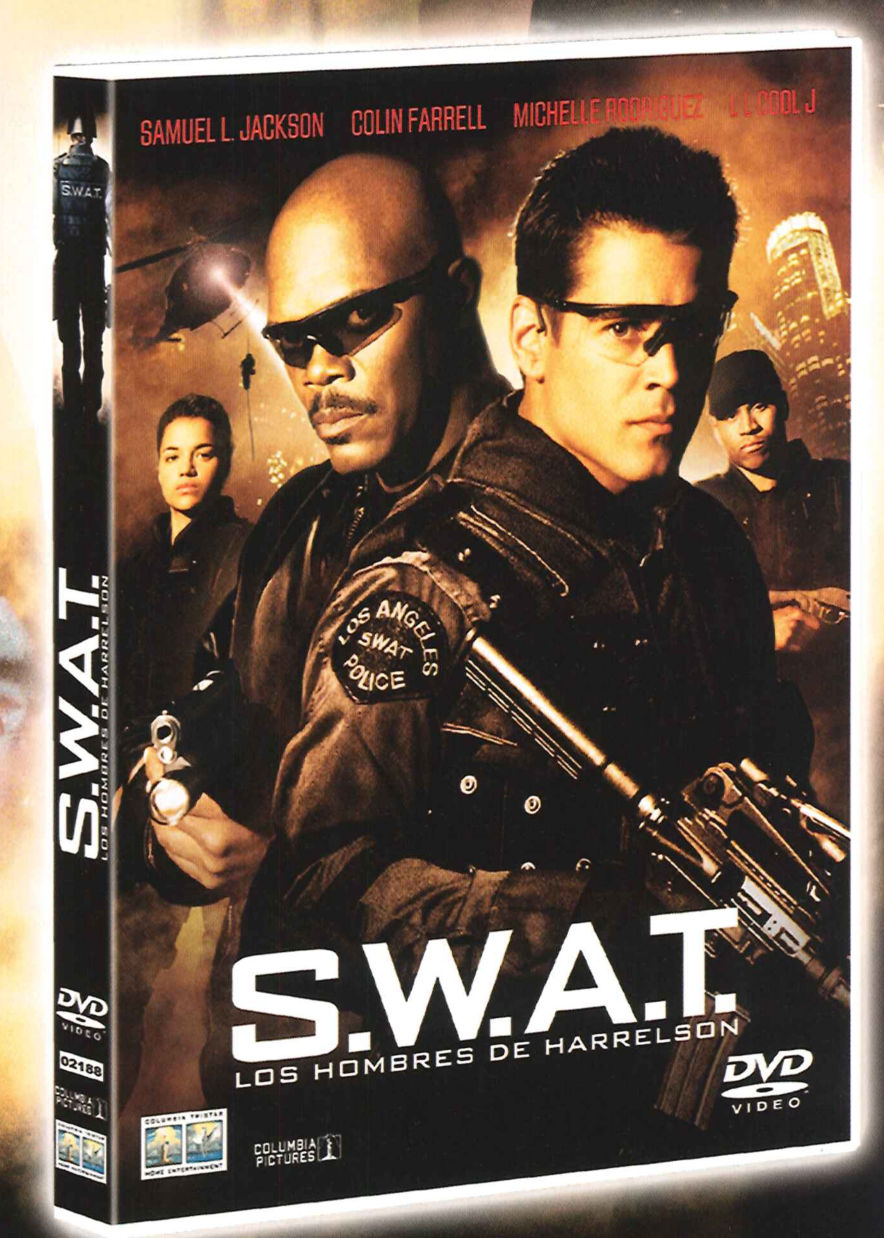
SAMUEL L. JACKSON
COLIN FARRELL LL COOL J
MICHELLE RODRIGUEZ

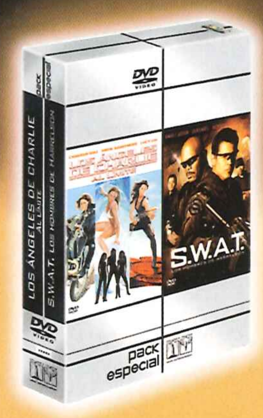


Descubre en el DVD

- Comentarios del Director y del Reparto.
- Documetales exclusivos: "Anatomia de un tiroteo"," Los Hombres de Harrelson: los súper polis de la serie de televisión", "Así se hizo S.W.A.T- Los Hombres de Harrelson" y "El puente de la calle 6: Más difícil todavía".
- Tomas falsas.
- Opción interactiva: Sonido y Furia: "El sonido de los hombres de Harrelson".
- Escenas eliminadas: "Llegan los S.W.A.T. en helicóptero", "La tienda de armas", "La presentación de Hondo", "Hondo revisa los archivos en casa", " El vestuario", "Al amanecer en el aparcamiento", "Street llega a casa de Sánchez" y "TJ y su novia comen juntos".
- Filmografías de: Samuel L. Jackson, Colin Farrell, Michelle Rodríguez, LL Cool J y Olivier Martinez.
- Trailer de cine

a la venta en JUNIO en DVD VIDEO





Ya a la venta en DVD un Pack con el mejor cine de acción

LOS ÁNGELES DE CHARLIE: AL LÍMITE
+ S.W.A.T: LOS HOMBRES DE HARRELSON



COLUMBIA PICTURES

www.columbiatristarvideo.es

DVD VIDEO

CONSULTORIO ON-LINE

Si tienes alguna duda contacta con Doc:

doc.ps2@grupozeta.es

Todos los meses contestaremos vuestras dudas sobre la conexión a Internet de PS2, los juegos que soportan funciones On-line y todo lo que tenga relación directa con la red de redes y nuestra PlayStation 2

1.- ¿Hay que pagar por jugar On-line, además de pagar la conexión a Internet?
2.- En el caso de pagar, ¿sería una tarifa mensual o tendría que pagar cada vez que juego?
3.- ¿Es fácil conectar PS2 a Internet?
Katiko, vía e-mail

1.- Para poder disfrutar de la inmensa mayoría de los juegos basta tener una conexión de banda ancha. Ciertos títulos que no han llegado a España, como *Everquest* o *Final Fantasy XI* requieren una tarifa adicional.
2.- Con los dos títulos mencionados (y con prácticamente todos los que funcionan de este modo) hay que pagar una pequeña cantidad mensualmente.
3.- Depende del tipo de conexión que tengas; si te conectas a través de un *router*, es muy fácil; pero si lo haces con un módem USB conectado al ordenador tienes que compartir la conexión a Internet y es algo más complicado.

1.- Tengo contratada un ADSL de telefónica de 256 Kbps, pero al hacer un *test* de velocidad de cierta página me sale que sólo va a 211 Kbps, ¿es eso normal?
2.- En breve me voy a comprar el adaptador Ethernet para jugar On-line y voy a compartir la conexión con el ordenador con una tarjeta de red y un cable de par cruzado, ¿será suficiente?
El Chorbo, vía e-mail

1.- Lo normal es que la mayoría de los *test* que encuentres por Internet te den una cantidad algo menor a la contratada. El resultado de esos *test* depende de otros muchos factores: la localización del servidor con la página del *test*, el nivel de saturación en tu línea, ciertas descargas que el sistema operativo lleva a cabo de forma oculta, etc.
2.- Esa velocidad será suficiente, siempre y cuando no estés ocasionando excesivo tráfico desde el ordenador, ya que la mayoría de los juegos necesitan del máximo porcentaje de conexión posible para funcionar correctamente.

1.- Tengo la conexión ADSL de Wanadoo con módem USB; ¿cómo puedo conectar la consola con este módem?
Trespa, vía e-mail

1.- El módem USB no funciona directamente a través de los puertos USB. Para poder jugar On-line necesitarás adquirir el adaptador Ethernet y tu conexión de banda ancha tiene que llegar a través de un cable RJ-45.

1.- Agradecería me informaseis sobre la conexión de PS2 a Internet y necesitaría saber si me supone algún coste aparte de la tarifa mensual.
Mertxe Retegui, vía e-mail

1.- Para poder disfrutar de las posibilidades On-line de PS2 necesitarás una conexión de banda ancha a través de un cable Ethernet. No necesitarás pagar ningún coste adicional.



COMPAÑÍA: UBI SOFT
DESARROLLADOR: UBI SOFT PARIS
DISTRIBUIDOR: UBI SOFT
PAÍS DE ORIGEN: FRANCIA
GÉNERO: ESPIONAJE TÁCTICO
FORMATO: DVD-ROM
VERSIÓN: NTSC-USA
JUGADORES: 1-4
FECHA DE APARICIÓN: VERANO 2004

Los Shadownet tendrán que evitar a toda costa los punteros láser y las linternas de los mercenarios Argus

SPLINTER CELL PANDORA TOMORROW

Enfrentamientos en la red entre espías y mercenarios

Desde la aparición de la impresionante versión Xbox de *Splinter Cell*, pocos podían imaginar que el *hardware* de **PS2** pudiera llegar a igualarlo, y mucho menos que el divertido modo On-line que presentaba llegaría a los 128 *bits* de **Sony** con un aspecto y un desarrollo siquiera parecido. Los creadores de **Ubi Soft** han trabajado muy duro para conseguir trasladar a **PlayStation 2** la originalidad y el impecable motor gráfico del modo On-line para hasta cuatro jugadores presentados por la versión original de ***Pandora Tomorrow***. El desarrollo del juego nos obligará a seleccionar uno de los dos equipos existentes: mercenarios *Argus* o agentes *Shadownet*. Los primeros jugarán en primera persona, mientras que los *Shadownet* se comportarán como Sam Fisher. ■ ***Doc***

ON
Ubi Soft aborda el juego On-line desde un punto de vista original. El trabajo realizado por sus grafistas y programadores es digno de admiración

OFF
Nuestras primeras partidas contra jugadores expertos pueden resultar frustrantes. Necesitarás mucha práctica para obtener buenos resultados

■ Los sensores de movimiento de los mercenarios enfocarán los elementos móviles del escenario

TOP ON-LINE

Clasificamos los títulos más jugados de la red por orden de importancia y calidad




SOCOM II: US NAVY SEALS
COMPAÑÍA: SONY C.E.
MODO ON-LINE INCLUIDO




DESTRUCTION DERBY ARENAS
COMPAÑÍA: SONY C. E.
MODO ON-INE INCLUIDO





RAINBOW SIX 3
COMPAÑÍA: UBI SOFT
MODO ON-LINE INCLUIDO




GHOST RECON: JUNGLE STORM
COMPAÑÍA: UBI SOFT
MODO ON-LINE INCLUIDO





FIFA FOOTBAL 2004
COMPAÑÍA: ELECTRONIC ARTS
MODO ON-INE INCLUIDO

LA WEB DEL MES:

http://www.granturismoworld.com/
Sony y **Polyphony** estrenan la página de su esperado título de conducción. Disponible desde el día 20 de mayo, en ella encontraréis todo tipo de información sobre *Gran Turismo 4*.





GRAN TURISMO 4 PROLOGUE

Sony C.E. trae a Europa la versión preliminar del juego de conducción más esperado de PS2

COMPAÑÍA: SONY C.E.
DESARROLLADOR: POLYPHONY DIGITAL
DISTRIBUIDOR: SONY C.E
PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
GÉNERO: CONDUCCIÓN
FORMATO: DVD-ROM
JUGADORES: 1
CIRCUITOS: 5
JUEGO EN RED: NO
TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-CAST.
NIVELES DIFICULTAD: 3
MEMORY CARD: 148 KB
OPCIÓN 50/60 HZ: NO
PVP REC.: 39,95

http://www.granturismoworld.com

Toma de curvas sobre tierra

Aprende a conducir rápido en tierra en la brusca curva del circuito Grand Canyon. Descubre cómo puedes hacer derrapar el coche en las curvas al mover el volante y frenar simultáneamente.

0'12.000 0'12.500 0'13.500

Guía de lecciones

AUTOESCUELA

El primero de los modos que incluye el juego, y sin duda al que más tiempo le dedicarás durante las primeras horas. Se trata de una serie de 46 lecciones divididas en cinco categorías de dificultad ascendente. En ellas se pondrá a prueba nuestra habilidad al volante en todas las situaciones que podamos encontrarnos durante las carreras. Una voz femenina nos explicará al inicio nuestro objetivo en cada una de ellas. Siempre que completes una, el vehículo utilizado podrá ser seleccionado en el modo *Arcade*.



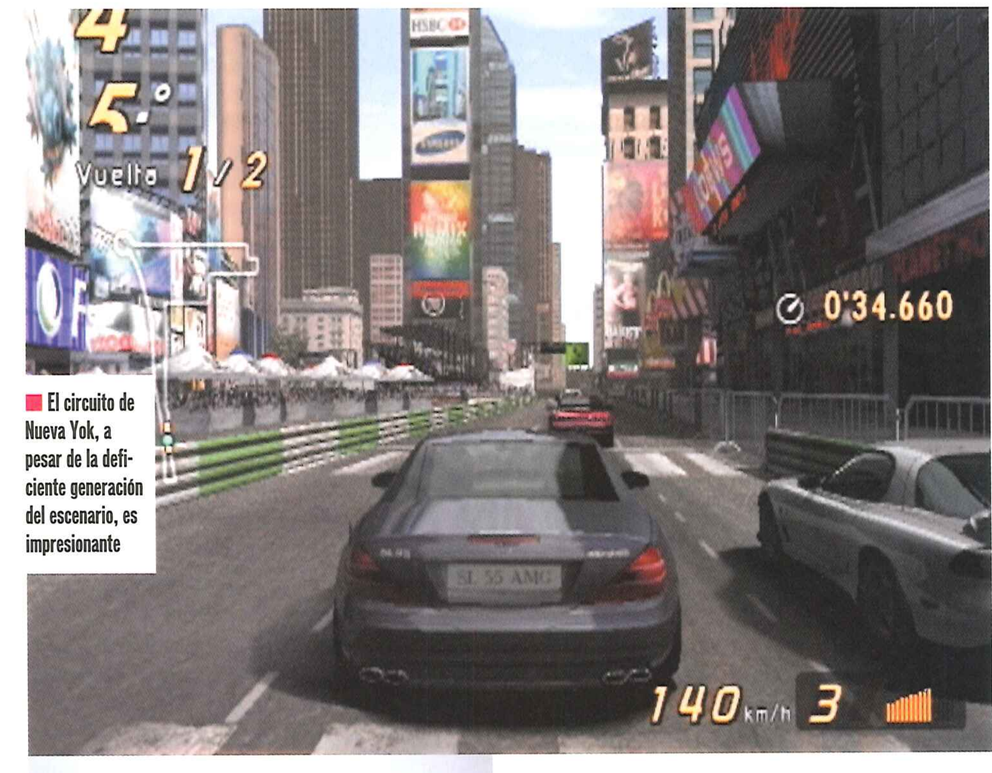
HITMAN CONTRACTS

El agente más letal del panorama actual vuelve a PlayStation 2 para relatar algunas de las escaramuzas más intensas de su labor como asesino a sueldo. 092

TEST

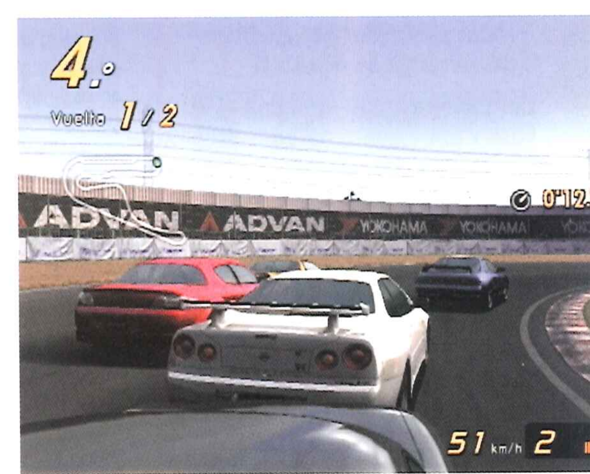
Analizamos todos los juegos de PlayStation 2

Tras multitud de rumores, comunicados en ambos sentidos y noticias contradictorias, parece que al final **Sony C.E.** ha decidido aprovechar la oportunidad que le ofrecía esta curiosa versión del título de conducción más popular y vendido de la historia. Con 35 millones de copias desde su debut en **PSone** en 1997, la saga se ha convertido en el mayor estandarte de los sistemas de entretenimiento de **Sony**. El éxito a todos los niveles de *Gran Turismo 3* y el reiterado retraso en las fechas de lanzamiento de la cuarta entrega (que presumiblemente será la última para los 128 *bits* y aprovechará el *hardware* de esta consola hasta límites nunca antes vistos) forzó a los creadores de **Polyphony Digital** a lanzar al mercado japonés el pasado día 3 de diciembre una versión subtitulada «Prólogo» en la que se incluía una mínima parte de lo que constituirá el juego definitivo. Y ahora, cuando en Estados Unidos aún no tienen seguro si podrán acceder a este título, llega a Europa en una conversión prácticamente idéntica a la japonesa. Tras ser testigos de una espectacular *intro* en la línea de sus predecesores, con imágenes impactantes generadas con el propio motor del juego y música de lo más cañera, accederemos al menú principal. Desde el mismo, aparte de poder entrar en las opciones y visualizar las repeticiones que tengamos guardadas en la *Memory*



El circuito de Nueva Yok, a pesar de la deficiente generación del escenario, es impresionante





«GT4 PROLOGUE OFRECE 5 CIRCUITOS, MÁS DE 60 VEHÍCULOS REALES, CASI TODOS JAPONESES Y DOS MODOS DE JUEGO»

C I R C U I T O S



TSUKUBA
Uno de los recorridos de competición más populares de Japón, aparecido en muchos títulos de conducción. Bastante asequible.



NUEVA YORK
Una recreación asombrosamente fiel de la zona que rodea a Times Square, con todos sus edificios característicos. Muy rápido.



GRAN CAÑÓN
Uno de los más atractivos del juego, este circuito de rallys cuenta con los giros y cambios de rasante más diabólicos.



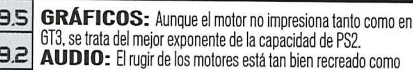
FUJI
Otro de los típicos circuitos de carreras de Japón. Se trata de un recorrido muy extenso y repleto de largas rectas.



CITTA D'ARIA
Otra magnífica demostración del poderío técnico de **PS2**. Una villa italiana en la ladera de una montaña. Calles estrechas y cuestas.



Card, se presentarán los dos modos de juego principales. El primero se denomina Autoescuela. A través de varias etapas divididas a su vez en diferentes pruebas, se nos mostrarán pruebas de lo más variado, todas relativas a nuestras habilidades al volante. Al comienzo serán sencillas: desde la clásica de acelerar y frenar en un espacio determinado a tomar dos curvas consecutivas. Luego la cosa se irá complicando, llegando a disputar carreras contra rivales controlados por la CPU. En cada uno de los *tests* controlaremos un vehículo distinto y, si conseguimos superarla, el susodicho vehículo podrá ser utilizado en el modo *Arcade*. Además, como es clásico en la saga, nos otorgarán una clasificación (Oro, Plata o Bronce) según los resultados. El segundo modo, el *Arcade*, cuenta con un total de cinco circuitos, una cifra realmente escasa teniendo en cuenta que las últimas noticias sobre *GT4* nos hablan de la existencia de 100 recorridos. La mecánica de este modo es sumamente sencilla: elegir circuito, coche y a correr. Tan sólo podremos configurar el color del vehículo (siempre en relación con los verdaderos tonos que luce en su versión comercial), el tipo de cambio, los neumáticos y el control de tracción. Ni siquiera se nos permitirá elegir el número de rivales y, de hecho, en dos de los circuitos (el Gran Cañón y Citta D'aria competiremos solos). En lo único que está a la par con cualquier juego es en el número de coches: nada menos que 64, algunos de ellos muy complicados de conseguir. Se echa de menos algún tipo de campeonato, aunque fuera muy limitado, o la opción de poder competir contra otro jugador en el modo *Arcade*. Un detalle curioso es que la partida guardada en nuestra *Memory Card* de la versión ***Prólogo*** nos servirá para comenzar con ciertas ventajas en la versión completa de *Gran Turismo 4*. ■ ***Dani3po***



LO MEJOR Y LO PEOR

[+] Un aperitivo excelente para aliviar la larga espera.
[+] Los circuitos urbanos son todo un espectáculo visual.
[-] Deberían haber incluido un pequeño modo Campeonato.
[-] El precio puede parecer excesivo al compararlo con otros.



9.5 **GRÁFICOS:** Aunque el motor no impresiona tanto como en GT3, se trata del mejor exponente de la capacidad de PS2.
9.2 **AUDIO:** El rugir de los motores está tan bien recreado como nunca, y la voz del modo Autoescuela es todo un acierto.
9.2 **JUGABILIDAD:** La mejora de la IA aún no ha sido incluida, y la dificultad general ha aumentado, aunque sigue siendo muy divertido.
8.0 **DURACIÓN:** El único aliciente consiste en superar todas las pruebas del modo Autoescuela para conseguir los vehículos.

PUNTUACION OFICIAL

CONCLUSIÓN: Como aperitivo de lo que nos espera en GT4 y demostración del renovado motor gráfico, cumple con creces las expectativas. Pero puedes encontrar por este precio juegos de conducción más completos.

9.0 (SOBRE 10)

PlayStation 2 Revista Oficial - España

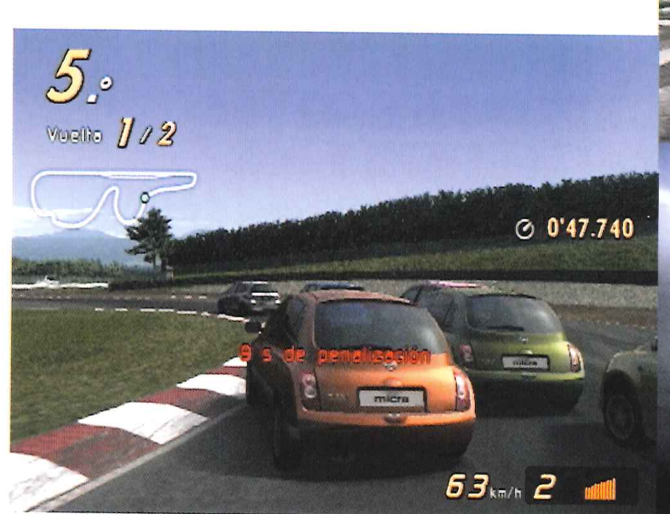
LA VERSIÓN COMPLETA

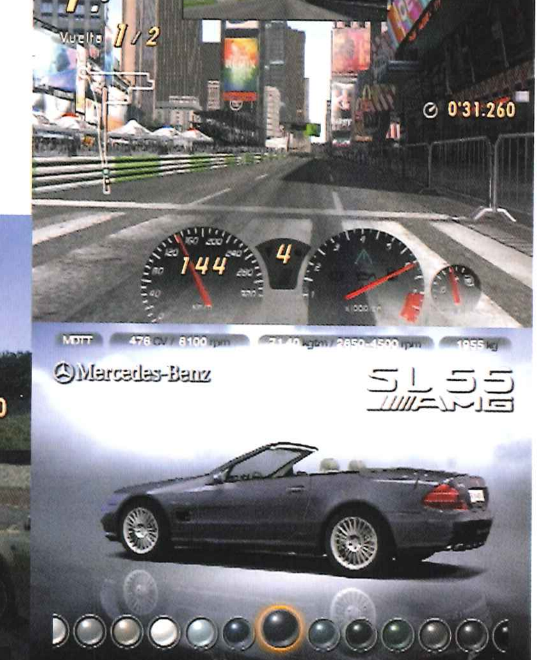
Aunque todavía faltan unos meses para el lanzamiento en Europa, cada poco tiempo **Sony C.E.** hace circular por la red nuevas imágenes de *Gran Turismo 4*, la versión completa, para poner los dientes largos a sus millones de *fans*. Las últimas pantallas y vídeos muestran dos nuevos circuitos, a cada cual más bello: Hong Kong y Capri.

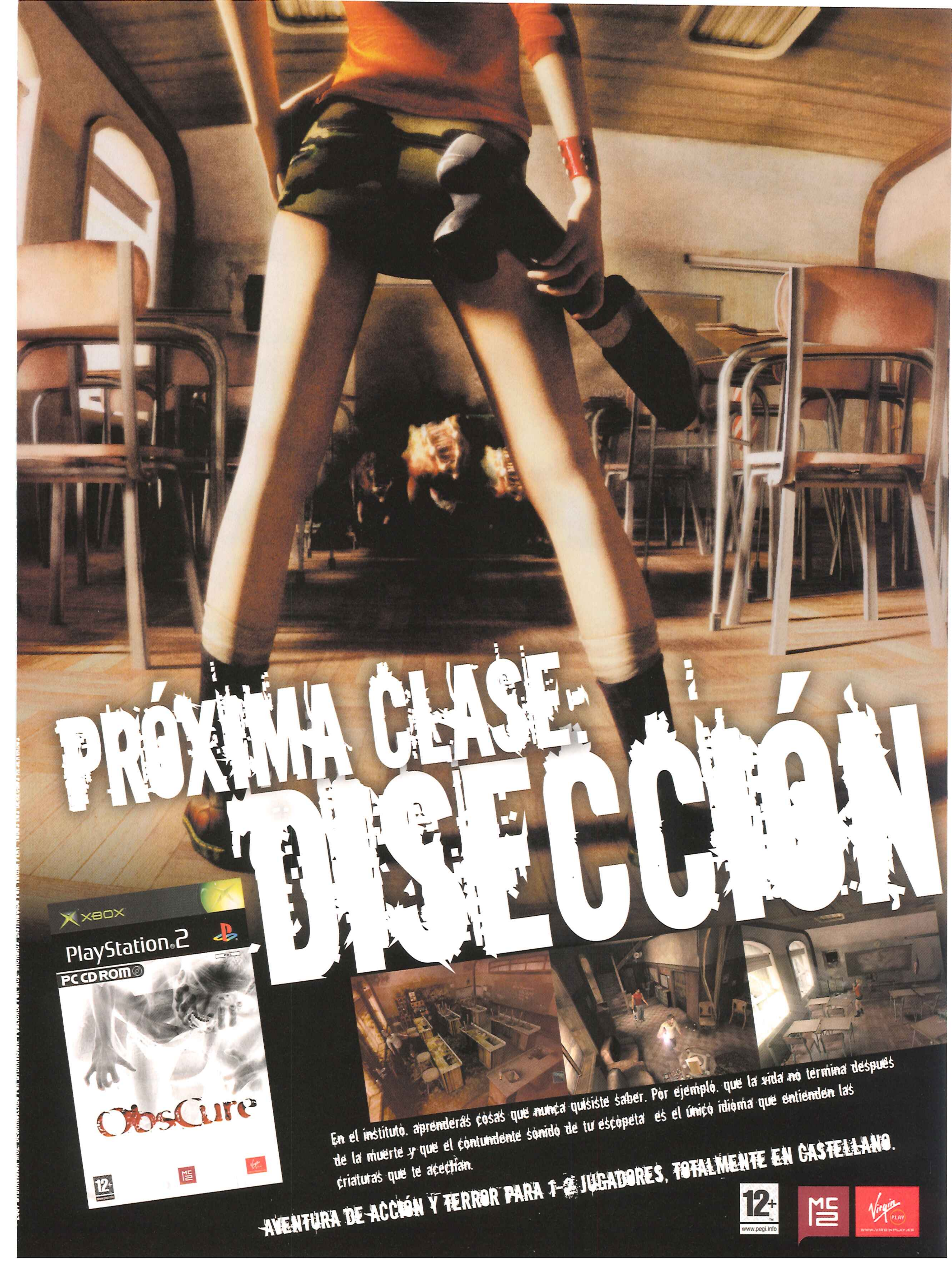




■ **Una de las innovaciones incluidas en GT4 (para desgracia de muchos) es una penalización que no nos permitirá subir de primera marcha durante diez segundos cada vez que tengamos un choque considerable**






PRÓXIMA CLASE:
DISECCIÓN
XBOX
PlayStation 2
PC CD ROM
ObsCure
12+
En el instituto. aprenderás cosas que nunca quisiste saber. Por ejemplo. que la vida no termina después
de la muerte y que el contundente sonido de tu escopeta es el único idioma que entienden las
criaturas que te acechan.
AVENTURA DE ACCIÓN Y TERROR PARA 1-2 JUGADORES, TOTALMENTE EN CASTELLANO.
12+
www.pegi.info
Virgin PLAY
WWW.VIRGINPLAY.ES

COMPAÑÍA: SONY C.E.
DESARROLLADOR: LONDON STUDIOS
DISTRIBUIDOR: SONY C.E.
PAÍS DE ORIGEN: REINO UNIDO
GÉNERO: MUSICAL
FORMATO: DVD-ROM
JUGADORES: 1-4
CANCIONES: 30
MODOS: 3
TEXTO-LENGUAJE: CASTELLANO-CAST./INGLÉS
NIVELES DIFICULTAD: 3
MEMORY CARD: 82 KB
OPCIÓN 50/60 HZ: NO
PVP RECOMEN.: 59,99 €
http://es.playstation.com

TIEMPO 02:05
J1 02610
En si - len - cio voy a cons - tru - ir - - -
U - na vi - da a to - do co - lor

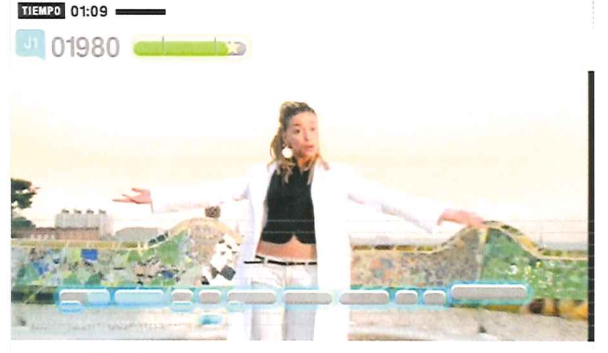
TIEMPO 00:44
J1 01170
No ten - go-un hom - bre ni a Gael Gar - cí - a
Me sien - to tan va - cí - a

TIEMPO 01:07
J1 01370
Me de - jó más so - lo que un
De - sier - to di - bi di - bi - da

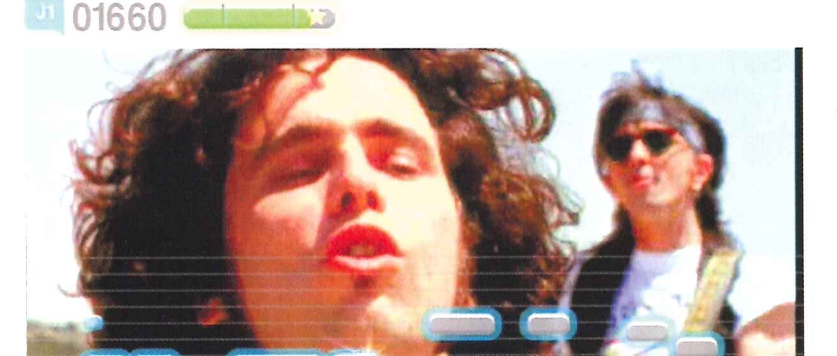
SINGSTAR

La nueva generación de Karaoke llega a PS2

■ Beth, ganadora de la penúltima edición de Operación Triunfo, aporta su granito de arena con «Dime»

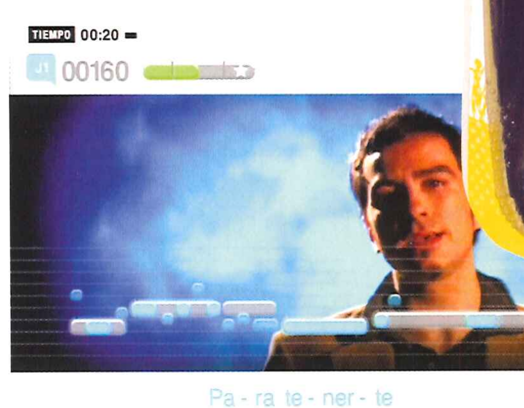


Nunca antes un estudio de programación tan joven dio tanto de que hablar en tan poco tiempo. **London Studios**, no contentos con convertir su ópera prima, *EyeToy*, en un superventas europeo y de entrar en el mercado nipón por todo lo alto (ya hay una decena de compañías japonesas desarrollando para la cámara de **Sony**, entre ellas **Sega**), deciden volver a revolucionar el mercado con una nueva forma de disfrutar de nuestra **PS2**. El género musical, desde su auténtico arranque con el primer *Parappa The Rapper*, ha estado gobernado por títulos que necesitaban un *hardware* específico (mando de *BeatMania*, guitarra de *Guitar Freaks*, batería de *DrumMania*...) y de cierta habilidad para manipularlo (además de oído musical). El componente *hardware* en el caso de ***SingStar*** es nada menos que un micrófono, ya que la única forma de demostrar nuestra habilidad y oído musical será cantando. Aunque el original estilo de juego de ***SingStar*** ya ha sido explorado en Japón y Estados Unidos por **Konami**, y su *Karaoke Revolution*, resulta toda una novedad en nuestro país (y en toda Europa). La principal ventaja de contar con una versión «autóctona» del juego es la posibilidad de disfrutar de la mitad de las canciones en castellano. Si bien la versión internacional del juego incluirá 30 canciones de dife-



«SINGSTAR SE VENDERÁ EN UN PACK QUE INCLUYE EL JUEGO Y LOS DOS MICRÓFONOS»

EN INGLÉS	
Madonna	Like A Virgin
Pink	Get The Party Started
Avril Lavigne	Complicated
Elvis Presley	Suspicious Minds
The Darkness	I Believe In A Thing...
A-Ha	Take On Me
Jamelia	SuperStar
George Michael	Careless Whisper
Roy Orbison	Pretty Woman
Sugababes	Round Round
Busted	Crashed The Wedding
Village People	YMCA
Good Charlotte	Girls And Boys
Dido	Thank You
Atomic Kitten	Eternal Flame



rentes artistas en lengua inglesa, el mercado español será el único en toda Europa que contará con canciones en su propio idioma, con los artistas españoles La Oreja de Van Gogh (*20 de Enero* y *Puedes Contar Conmigo*), Hombres G (*No Te Escaparás* y *Lo Noto*), David Civera (*Bye Bye*), Junior (*Down*), Rosario (*Mi Gato*), Guaraná (*Noche En Vela*), Azúcar Moreno (*Sólo Se Vive Una Vez*) y Beth (*Dime*). A estos se le unen los hispanoamericanos Juanes (*A Dios Le Pido*), Ricky Martin (*Livin' La Vida Loca*), Gloria Stefan (*Hoy*), Los Rodríguez (*Sin Documentos*) y Natalia Lafourcade (*En El 2000*). Aunque ***SingStar*** es, básicamente, un *Karaoke*, el veredicto sobre nuestra actuación no llegará tan sólo en forma de risotadas (o de aplausos) del «respetable». La impresionante tecnología de detección de movimientos presentada con *EyeToy* ha sido aplicada en este caso a la voz, ya que ***SingStar*** hace gala de un sofisticado sistema de detección para determinar la puntuación obtenida al finalizar cada una de las canciones. Así, dicho sistema no medirá si nuestro tono es igual o no al original (de este modo, puntuar en canciones como la de *The Darkness* o *A-Ha* sería casi imposible); lo que mide es la nota adquirida (podemos cantar en una octava diferente a la original y seguiremos puntuando), el tiempo



ASÍ LLEGARÁ SINGSTAR

El *blister* que **Sony C.E.** pondrá a la venta en junio incluirá el juego de **London Studios**, el adaptador USB y los dos micrófonos. Al igual que con *EyeToy*, **Sony** tira la casa por la ventana y da la oportunidad a los aficionados al *karaoke* de disfrutar de uno de los títulos más originales del catálogo de **PlayStation 2** por tan sólo 59,99 Euros. Como es lógico, el juego será totalmente incompatible con el *Headset* de *SOCOM*: sólo funcionará con los micros originales.

EN ESPAÑOL

La Oreja de Van Gogh	Puedes Contar Conmigo
Juanes	A Dios Le Pido
Ricky Martin	Livin' La Vida Loca
Junior	Down
Hombres G	No Te Escaparás
Los Rodríguez	Sin Documentos
David Civera	Bye Bye
Rosario	Mi Gato
Guaraná	Noche En Vela
Beth	Dime
Gloria Estefan	Hoy
Natalia Lafourcade	En el 2000
Azúcar Moreno	Sólo se Vive Una Vez
La Oreja de Van Gogh	20 De Enero
Hombres G	Lo Noto

¡PARTICIPA! SÚPER CONCURSO SINGSTAR ¡VIAJA A IBIZA A TODO LUJO Y VIVE COMO UNA AUTÉNTICA ESTRELLA!

La reaparición de Hombres G en el panorama musical español deja en SingStar dos de sus nuevas canciones. Con «Lo Noto» y «No te Escaparás» podrás emular a David Summers

que mantenemos dicha nota y el ritmo con el que recitamos cada una de las palabras de la letra. Para poder seguir la canción, **London Studios** nos dará la oportunidad de cantar junto a la voz del artista original, sin la voz del artista o con un sistema que sólo reproduce la voz original si cualquiera de los dos micrófonos no capta nuestra voz. La referencia a la hora de adquirir el tono adecuado no sólo será la sonora, sino que también aparecerá en pantalla una línea (a modo de pentagrama simplificado, con diferentes altibajos que se corresponden con el tono). Al detectar nuestra voz, se dibujará una nueva línea de color azul o rojo (dependiendo del jugador), sobre la línea original que nos ayudará a ajustar con mayor precisión el tono. Durante la «actuación» hay determinados momentos en los que hay que adquirir tonos especialmente altos y cambios rápidos de tonalidad, que se mostrarán en pantalla de una forma especial y que nos darán muchos más puntos si los completamos con éxito. Aunque el mero hecho de ser algo más que un *karaoke* ya lo convierte automáticamente en *party-game*, ***SingStar*** incluye varios modos de juego que permitirán disfrutar de él a varios jugadores simultáneamente. La opción Batalla permitirá formar un dueto junto a otro jugador, puntuando la actuación como una sola voz, o competir con él. Si lo que queremos es disfrutar del juego en compañía de más amigos, el modo Pasa El Micro permitirá participar hasta cuatro jugadores que tendrán que cantar cuando su nombre (que previamente habremos configurado) aparezca en pantalla. Como guiño a su anterior trabajo, **London Studios** también ofrecerá la posibilidad de conectar la cámara *EyeToy*, que mostrará la imagen del jugador en lugar del *videoclip*. ***Doc***

SINGSTAR

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] La originalidad de SingStar está fuera de toda duda.
[+] El detalle de incluir 15 canciones en castellano es impagable.
[-] Nos perderemos 15 canciones en inglés de la versión original.
[-] SingStar no es apto para gente con miedo al ridículo.

8.8 **GRÁFICOS:** La posibilidad de ver el video musical original de cada una de las canciones es genial.
9.5 **AUDIO:** El sistema de reconocimiento de voz y de «supresión» de la voz original roza la perfección.
9.3 **JUGABILIDAD:** Una vez más, London Studios sorprende a propios y extraños con un nuevo y divertido sistema de interacción.
9.2 **DURACIÓN:** Multiplica las 30 canciones del juego por los diferentes modos y los amigos con los que puedes disfrutar .de SingStar.

PUNTUACION OFICIAL

CONCLUSIÓN: Aunque es difícil calificarlo como un título normal y corriente, las grandes dosis de originalidad que atesora y la nueva forma de interactuar con nuestra PlayStation 2 que presenta ya son suficientes para darle una nota como la que lleva.





DISFRUTA DE SINGSTAR SOLO O EN COMPAÑÍA

El título de **London Studios** no es un simple *Karaoke* «sin pies ni cabeza». Si lo tuyo es jugar solo, sin ser molestado por los críticos musicales improvisados que acudirán a ver cómo se desarrolla tu partida, ***SingStar*** te da la oportunidad de convertirte en una auténtica estrella, empezando desde las actuaciones improvisadas en bares y fiestas, hasta lo más alto. El modo Batalla permitirá competir hasta un máximo de cuatro jugadores.



UN HOMENAJE AL WESTERN

Red Dead Revolver es puro *Spaghetti Western* (de hecho, rescata la música de unos cuantos de aquellos filmes del Oeste rodados en Almería). Podrás vivir en el juego situaciones mil veces vistas en la gran pantalla, como el asalto a la diligencia, una pelea en el *Saloon* con los borrachos del pueblo, saltar a un tren en marcha desde tu caballo o participar en una competición de duelos a muerte, al estilo del que protagonizaba Sharon Stone y Russell Crowe en *Rápida y Mortal*, de Sam Raimi.

RED DEAD RE

Rockstar explota todos los clichés de las pelis del Oeste en un shooter inolvidable

En estos momentos, muy lejos de aquí, en la sede central de **Capcom** en Japón, unos cuantos ejecutivos están rompiendo las paredes a cabezazos. Ellos, que decidieron liquidar el proyecto ***Dead Red Revolver***, no sólo han presenciado cómo **Rockstar** lo resucitaba, sino cómo se ha construido sobre él uno de los más sobresalientes *shoot'em-up* de la historia de **PS2**. Aunque para ser justos, poco tienen en común este juego con el que tuve la ocasión de jugar en el **ECTS** de 2002, salvo el nombre, el protagonista y poco más. En manos de **Rockstar**, la aventura *Western* iniciada bajo sello **Capcom** se ha convertido en un *shooter* vibrante y atractivo, que recoge a lo largo

COMPAÑÍA: ROCKSTAR
DESARROLLADOR: ROCKSTAR SAN DIEGO
DISTRIBUIDOR: TAKE 2
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
GÉNERO: SHOOT'EM-UP
FORMATO: DVD-ROM
JUGADORES: 1-4
MISIONES: 27
VIDAS: 1
TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-INGLÉS
NIVELES DIFICULTAD: 2
MEMORY CARD: 95 KB
OPCIÓN 50/60 HZ: NO
PVP RECOMEN.: 59,99 €

http://www.reddeadrevolver.com



6 PERSONAJES, UNA AVENTURA

En contadas ocasiones, Red cederá el protagonismo del juego a otros cinco personajes (una ganadera de armas tomar, un pistolero inglés, un general mexicano, un indio y un soldado de la caballería yanqui) que protagonizarán misiones de muy diverso pelaje, directamente relacionadas con la trama.

VOLVER

de sus 27 fases incontables señas de identidad del cine del Oeste. Una impecable banda sonora (que rescata temas de auténticos *Spaghetti Western*, a cargo de maestros de la talla Ennio Morricone, Nino Rota o Luis Bakalov) acompaña la odisea de venganza, sangre y pólvora de Red, un clon poligonal de Clint Eastwood en busca de los asesinos de sus padres. En ***Red Dead Revolver*** encontrarás tiroteos en calles polvorientas, asaltos a diligencias y carromatos, persecuciones a caballo, duelos e incluso una pelea en el *Saloon* del pueblo. El sistema de control, sencillamente inmejorable, logra que tu pericia como pistolero vaya aumentando a medida que lo hace el nivel de dificultad del juego. Si en las primeras fases te costará bastante acertar a los enemigos, en las postrimerías de ***Red Dead Revolver*** llegarás a liquidar a tres tipos en un duelo sin ni siquiera despeinarte. Y no todo será cuestión de habilidad. El dinero recaudado cazando bandidos se traduce en nuevas armas, cada vez más potentes y efectivas, como rifles de diverso calibre, una pareja de revólveres o dinamita. Y gracias al *Dead Aim* (una variante del clásico *Bullet Time* de *Max Payne*) podrás apuntar sobre varios enemigos a la vez y abatir sobre ellos una lluvia de plomo y fuego. Para aportar dinamismo y variedad a ***Red Dead Revolver***, **Rockstar** ha introducido unos cuantos personajes secundarios que llegarás a controlar en momentos puntuales de la aventura: un pistolero inglés, una dura ganadera, un implacable general mexicano, un soldado de caballería y el primo ⊟

«RED ES LA ENCARNACIÓN POLIGONAL DEL HÉROE CLÁSICO DE WESTERN, UN GENUINO CLINT EASTWOOD»

■ Utiliza las rocas para protegerte de los tiros del enemigo y descarga tu revólver en el instante en que ellos comiencen a recargar el arma. Disparar desde tu caballo te dará una ventaja considerable



En la armería y en el Drugstore podrás comprar armas y personajes para Showdown

indio de Red. Con ellos, el cambio no es sólo estético, sino de mecánica. Con Annie Stoakes, la ganadera, tendrás que proteger su rancho de los cuatreros, cabalgando sobre uno de sus toros si es necesario. Shadow Wolf, el guerrero indio, se decanta hacia el sigilo más que al ataque frontal; en tanto, el General Diego tiene ante sí una de las misiones más espectaculares y duras de todo el juego: impedir que un batallón de soldados yanquis tomen el control de un puente. Si divertido y variado es su desarrollo, los gráficos de ***Red Dead Revolver*** sólo pueden definirse de soberbios. A pesar del filtro que envejece la imagen (y que aporta ese *look Spaghetti Western* tan buscado por **Rockstar**), la calidad gráfica de este juego es incontestable. Aún nos estamos explicando cómo han logrado en una **PlayStation 2** escenas tan memorables como la persecución al tren blindado. El humo del tren, las enormes dimensiones del convoy, el detalle de la hierba, la animación del caballo... Todo discurre ante tus atónitos ojos mientras te preguntas cuántas sorpresas, cuántos prodigios como éste nos deparará la consola de **Sony** antes de ceder el testigo a la rumoreada **PlayStation 3**. Aún es pronto para emitir una sentencia como ésta, pero me atrevo a decir que estamos ante el mejor *shooter* de este 2004 para **PS2**. ***Nemesis***

«ROCKSTAR SAN DIEGO HA CREADO UNA AUTÉNTICA OBRA MAESTRA»

RED DEAD REVOLVER

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] Los gráficos, y su conseguida estética de Spaghetti Western.
[+] La música (incluso tiene un tema de Le Llamaban Trinidad)
[+] La fase del asalto al tren. Los duelos a pistola.
[-] El modo Showdown no tiene opcion de duelos On-line.





9.3	**GRÁFICOS:** Tras ese filtro que envejece y ensucia la imagen, hay unos gráficos fantásticos, tanto en uso de la luz como en detalle.
9.2	**AUDIO:** Música de genuinos Spaghetti Western para ambientar la acción. Buenas voces, aunque en inglés. Sonido Dolby Surround.
9.4	**JUGABILIDAD:** Intachable. Ya sea montando a caballo, disparando o en los duelos... El control y la mecánica son perfectos.
9.3	**DURACIÓN:** 27 misiones, algunas de una dificultad infernal. Y tras llegar al final, el modo Bounty Hunter y los duelos Showdown.

PUNTUACION OFICIAL

CONCLUSIÓN: No necesitarás ser fan de las películas del Oeste para adorar Red Dead Revolver, sólo tendrás que dejarte llevar por sus fabulosos gráficos y su adictiva mecánica. La próxima joya de Rockstar: The Warriors. ¡No puedo esperar!

9.4 (SOBRE 10)

PlayStation.2 Revista Oficial - España







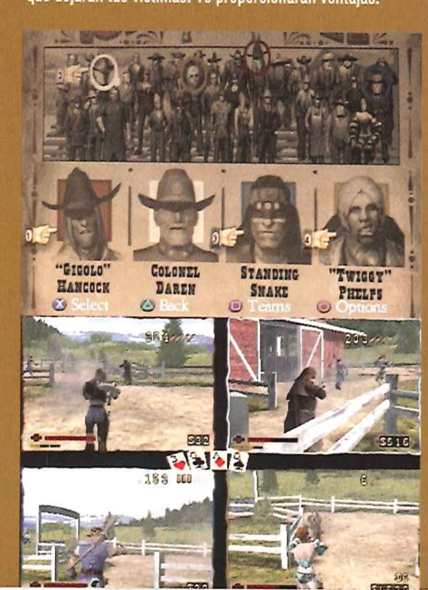
¡DESENFUNDA, FORASTERO!

Para poder sobrevivir en el universo de *Red Dead Revolver* deberás dominar a la perfección la mecánica de los duelos. Con un movimiento del *joystick* analógico derecho desenfundarás tu revólver y tendrás unos breves segundos para apuntar en los puntos vitales de tu rival, y disparar antes de que él haga lo propio. La cosa se irá complicando con duelos contra dos y hasta tres pistoleros al mismo tiempo.



SHOWDOWN: ¡SÁLVESE QUIEN PUEDA!

Aunque no permite juego On-line (lo que ya habría sido la bomba), el modo *multiplayer* de *Red Dead Revolver* es realmente divertido. Los objetos adquiridos en la aventura central, ya sea entre fase y fase o en las tiendas, desbloquearán casi 50 personajes diferentes con los que participar en duelos para dos, tres y cuatro jugadores. Un consejo: aprende a combinar los naipes que dejarán tus víctimas. Te proporcionarán ventajas.



MOBILTUNING

Compatible con:
NOKIA SIEMENS SAMSUNG ERICSSON SAGEM SONYERICSSON ALCATEL PHILIPS SHARP PANASONIC MOTOROLA LG (consulte modelos)

MiFondo
¡¡Crea tus propios fondos!!



FONDOS: 1004, 1001, 1006, 1012, 1011, 1008, 1009, 1013

Ejemplo: MIFONDO749 1004 Estoy que EXPLOTO por TI

Envía: MIFONDO749, la referencia del fondo y el texto que quieras al 7667.

Necesitas tener configurado tu móvil para WAP. Compatible con los mismos modelos de móviles que los fondos (*)

Tienes un Siemens y quieres borrar el logo del operador?
Envía FONDO749 1187 y descargate el logo invisible para quitarlo.





MiPostal
¡¡Crea tus propias imágenes!!



Imágenes: 1018, 1027, 1015, 1019, 1006, 1007, 1004, 1020

Ejemplo: MIPOSTAL749 1018 CAROLINA

Compatible con: NOKIA - ALCATEL - SONYERICSSON - SAMSUNG SIEMENS - ERICSSON, consulte modelos (**)

Envía: MIPOSTAL749, la referencia de la imagen y el texto que quieras al 7667

MiLogo
¡¡Crea tus propios logos!!

Tipos de letra: 103, 101, 104, 102, 108, 112

Iconos: 307, 313, 315, 302, 321, 320, 311, 342, 316, 304, 301, 308

Ejemplo: MILOGO749 Miguel 104 311

Compatible con: NOKIA - ALCATEL - SONYERICSSON - SAMSUNG SIEMENS - ERICSSON, consulte modelos (**)

Envía: MILOGO749, tu texto, la referencia del tipo de letra y del icono (si quieres) al 7667

SONIDOS REALES

Divertidos sonidos reales que puedes poner en tu móvil como timbre o como aviso para mensajes. MUY DIVERTIDOS!

Envía SONIDO749 y la referencia al 7667.

Ejemplo: Envía SONIDO749 1006 para recibir el grito de Tarzan.

Debes tener tu móvil configurado para WAP

SONIDO	Ref.
Grito Tarzan *(Buenisimo!)*	1006
Vaca *(Autentico!)*	1005
Coche Formula 1	1037
Risas divertidas *(Para mearse)*	1033
Caballo *(Suena tan real ...)*	1031
Pedo liquido *(Risas y asco)*	1029
Reloj cuco *(Muy divertido)*	1015
Accidente coche *(La gente salta)*	1011
Miau gato *(Para los cariñosos)*	1002
Lloros *(Muy original)*	1009
Avioneta *(Agacha la cabeza)*	1035
Gallo *(Te despertaras)*	1039
Aplausos *(Para mensajes guais)*	1025
Disparo Laser *(Videojuegos)*	1018

Compatible con: Alcatel, Motorola, Nokia, Panasonic, Sagem, Samsung, Sharp, Siemens, SonyEricsson. Consulta modelos

Juegos JAVA
Debes tener tu móvil configurado para WAP

Titulo: SPLINTER CELL (PLATAFORMAS)
Tu nombre es Sam Fisher y el mejor operativo terrestre "black-ops". Toma ventaja del entorno en el que te mueves para espiar tras la linea enemiga.
Compatible con: A, B, C, D, E, F, G, H, L, M, N, O, P, S, T, U, V, W, X, Y, Z, AA, AB, AN
Envía JUEGO749 1008 al 7667

Titulo: SPEED DEVILS (ARCADE)
Prepárate para la experiencia en carretera más terrorífica que nunca hayas tenido. Te enfrentarás a 5 endiablados conductores en una competición al rojo vivo
Compatible con: A, B, C, D, E, F, G, H, L, M, S, T, U, V, W, AE, AF, AN
Envía JUEGO749 1024 al 7667

Tonos
Tono normal / Polifónico

1. **The Legend Of Zelda** — VIDEOJUEGO — Referencia: 497095
2. **Zanarkand** — DANCE/TECHNO — Referencia: 496512
3. **Bola De Dragón** — TELEVISIÓN — Referencia: 496503
4. **El Señor De Los Anillos** — BSO CINE — Referencia: 497580
5. **Need For Speed Underground** — VIDEOJUEGO — Referencia: 497466
6. **2 Fast 2 Furious** — BSO CINE — Referencia: 497120
7. **Fuente De Energía** — POP NACIONAL — Referencia: 497540
8. **El Último Mohicano** (principio) — BSO CINE — Referencia: 495956
9. **Super Mario Bros.** — VIDEOJUEGO — Referencia: 495530

CINE/TELEVISIÓN

Misión Imposible - CINE	495002
Yo El Vaquilla - CINE	497267
Eres Un Cabrón Hijo Puta - TV	495566
The Fast And The Furious - CINE	497539
Shin Chan (estribillo) - TV	496536
El Exorcista (Tubular Bells) - CINE	495574
La Muerte Tenía Un Precio - CINE	496264
Terminator - CINE	495939
S.W.A.T. (Los Hombres De Harrelson) - CINE	497347
Vida Nueva (Despido) - ANUNCIO	497439
El Último Mohicano (final) - CINE	497378
Embrujadas (How Soon Is Now?) - TV	496840

NACIONAL E INTERNACIONAL

Shut Up - POP	497469
Bulería - OT1/POP	497498
Molinos De Viento - ROCK	496302
La Costa Del Silencio - ROCK	497353
Fiesta Pagana - ROCK	496286
Jesucristo García - ROCK	496246
Ya Nada Volverá A Ser Como Antes - POP	497427
Cuando Zarpa El Amor - POP	497631
Oye El Boom - OT1/POP	497591
Lo Siento - POP	497669
Left Outside Alone - POP	497679
Everybody's Fool - ROCK	497674
Que No - POP	497665
Siete Pétalos - OT1/POP	497661
Amazing -POP	497667
La Vida Al Revés - POP	497659
El Mario De La Cannisera - POP	497655
La Polla De Mi Jefe - ROCK	497652
Pastillas De Freno - POP	497640
He Sido Tan Feliz Contigo - POP	497662
Hey Ya! - POP	497637
Javier Sardá - OTROS	497635
Ni Una Lágrima Más - OT1/POP	497621

DANCE/TECHNO

Flying Free	496214
When I Sleep (X-Que Vol. 8)	497399
Geordie	497367
Groove 2.0	496174
Flying Free V.2	497270
Infected	495865
Dos Gardenias	497402
Scorpia	496541
Insomnia	497316
Children Of The Demon	497416
All The People In The World	497431
Es Como La Cocaina	497505
Dragostea Din Te	497664
Shock	497676

HIMNOS

El Novio De La Muerte (estribillo)	497288
Himno Nacional De España	495007
La Internacional Comunista	496700
Real Madrid	495063
PP (Partido Popular)	496641
PSOE (Partido Socialista)	496725
Centenario Real Madrid	496273
Valencia CF	495061

VIDEOJUEGOS

Crash Bandicoot	496407
Ford Racing 2	497663
Mortal Kombat	497321

Pídetelos fácilmente:
TONOS NORMALES: Envía TONO749 y la referencia al 7667
Ejemplo: TONO749 497095
Los Tonos normales también puedes pedirlo en el 806.588.672
TONOS POLIFONICOS: Envía POLI749 y la referencia al 7667
Ejemplo: POLI749 497095
Debes tener tu móvil configurado para WAP

Fondos
Pídetelos fácilmente : Envía FONDO749 y la referencia al 7667.
Ejemplo: FONDO749 1055
Necesitas tener configurado tu móvil para WAP.



1201 1227 1089 1157 1222 1197 1098 1149 1115

Compatible con: NOKIA - SAMSUNG - SONYERICSSON - SIEMENS - MOTOROLA - PANASONIC - SAGEM - SHARP, consulte modelos

Animados
Pídetelos fácilmente : Envía ANI749 y la referencia al 7667.
Ejemplo: ANI749 1009
Necesitas tener configurado tu móvil para WAP.



Compatible con: NOKIA - SAMSUNG - SONYERICSSON - SIEMENS - MOTOROLA - PANASONIC - SAGEM - SHARP, consulte modelos

Imagenes
Pídetelas fácilmente: Envía IMAGEN749 y la referencia al 7667.
Ejemplo: IMAGEN749 495329
También puedes pedirlas llamando al 806.588.672

495396 495387 495393 495395 495390 495392 495409 495389 495406
495384 495188 495383 495382 495391 495381 493840 495380 495405
495329 495363 493703 494099 494800 494664 494922 493764 495097
494647 493254 495183 494138 495300 494921 494966 493880 495038
494098 495041 493846 493799 494960 495154 495013 494695 493841

No encuentras el fondo que buscas? Envía IMAGEN749 y lo que buscas al 7667. Ejemplo: IMAGEN749 XXX - IMAGEN749 SHIN CHAN

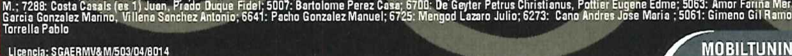
494789 494761 495315 494504 494162 494552 495332 495144 495202
495219 495177 495190 495140 494533 493700 494249 494719 495093
494983 494243 495260 495015 495025 495223 495309 493997 494282
495169 495055 495291 495007 494096 495404 495403 495355 495401
495400 495399 495378 495359 495362 494852 494692 494984 494029

Compatible con: NOKIA - ALCATEL - ERICSSON - SAMSUNG - SONYERICSSON - SIEMENS, consulte modelos

Comprueba por favor antes de encargar uno de nuestros servicio si tú móvil es compatible en:
www.teamovil.es/movilescompatibles

Moviles compatibles para juegos java: AI N: MotorolaT720, O: MotorolaV300, P: MotorolaV500, Q: MotorolaV525, R: MotorolaV600, C: Nokia3100, S: Nokia3200, E: Nokia3300, T: Nokia3410, U: Nokia3510I, V: Nokia3650, BJ: Nokia3660, D: Nokia5100, F: Nokia6100, I: Nokia6200, J: Nokia6220, M: Nokia6600, G: Nokia6610, H: Nokia6800, A: Nokia7210, B: Nokia7250, K: Nokia7250I, L: Nokia7650, W: NokiaN-Gage, AN: SagemMYV65, X: SharpGX10, Y: SharpGX20, AE: SiemensC55, AF: SiemensM50, Z: SiemensM55, AA: SiemensMC60, AB: SiemensS55, ;

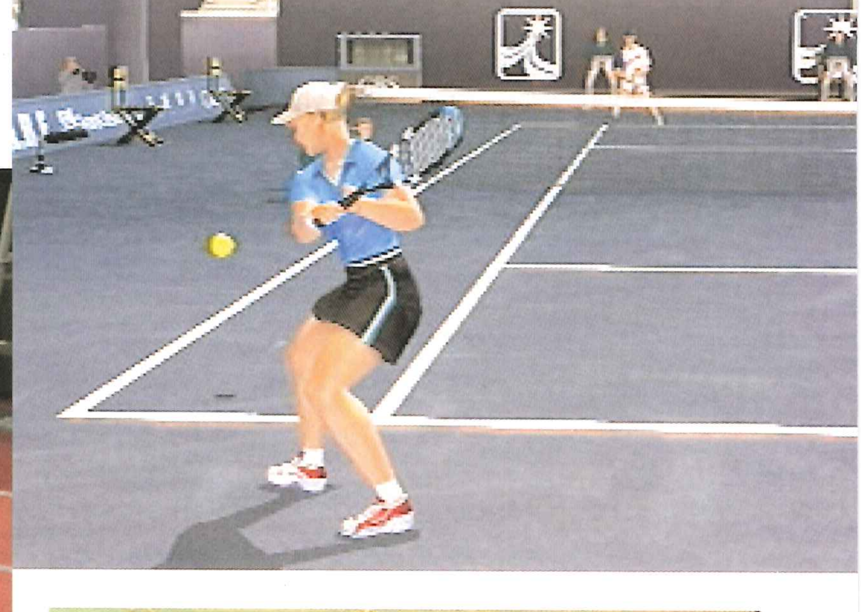
Con el encargo el usuario autoriza a Teamovil S.L. a enviarle publicidad. Para cancelación: info@teamovil.es o teléfono de atención al cliente 902 88 77 38. Powered by Teamovil S.L. Apdo. Correos 276, 03590 Altea.
Precio max. por llamada: Red fija 1,06 Euros/min.(IVA incl.) - Red móvil 1,36 Euros/min. (IVA incl.).
Coste SMS 0,90 Euros + IVA (2 mensajes necesarios para descargar Logos, Imagenes, Animados, Polifónicos, Fondos, Tonos y Sonidos Reales)

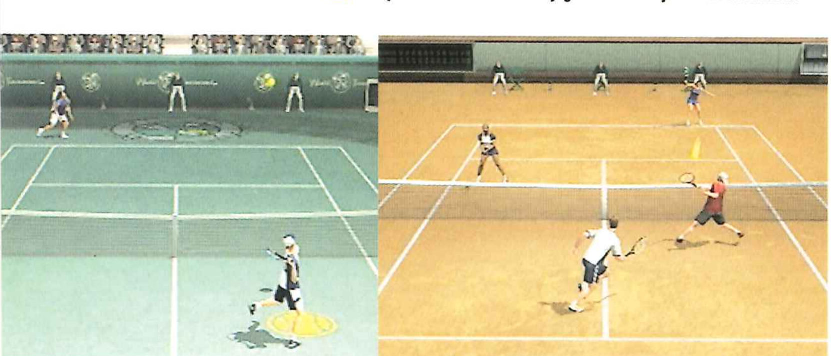


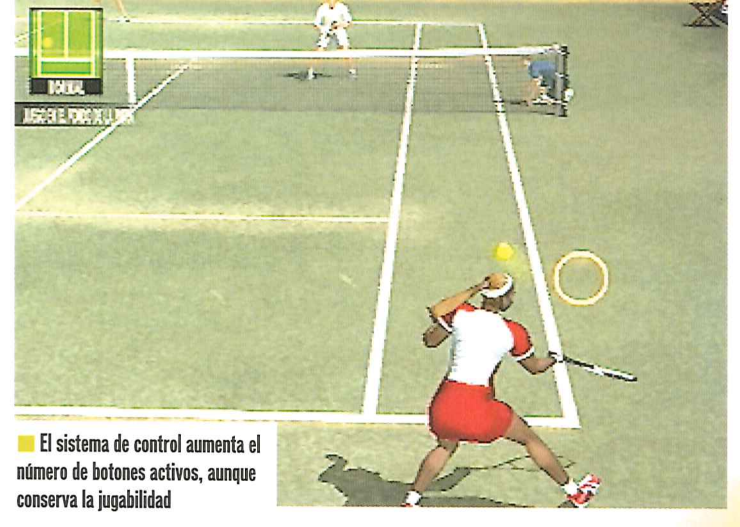
MOBILTUNING.COM



La reproducción física de los jugadores ha mejorado notablemente



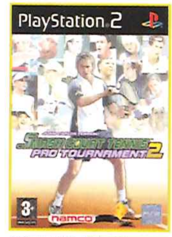




El sistema de control aumenta el número de botones activos, aunque conserva la jugabilidad

SMASH COURT TENNIS PRO TOURNAMENT 2

Ferrero entra en juego con un programa que renueva el cuadro de jugadores



COMPAÑÍA: NAMCO
DESARROLLADOR: NAMCO
DISTRIBUIDOR: SONY C.E.
PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
GÉNERO: DEPORTIVO
FORMATO: DVD-ROM
JUGADORES: 1-4
PISTAS: 12
COMPETICIONES: 6
TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-INGLÉS
NIVELES DIFICULTAD: 3
MEMORY CARD: 330 KB
OPCIÓN 50/60 HZ: SÍ
PVP RECOMEN.: 59,99 €

http://es.playstation.com

Hace dos años *Smash Court Tennis* dio el salto a **PS2** rompiendo con algunas de las señas de identidad que habían caracterizado a la saga en sus versiones para SNES y **PSone**. Así, los jugadores dejaban de ser paticortos y cabezones, acercándose más a la realidad, y las pistas se alejaban de los exóticos escenarios de antaño. **Namco** vuelve a la carga con un programa que da un paso más para acercarse a la simulación clásica, aunque mantiene una elevada jugabilidad. El control sufre modificaciones al incrementar el número de botones activos. Mientras en la anterior versión sólo se utilizaban tres botones en combinación con el *pad* direccional, en esta ocasión se añaden dos botones más: uno para los golpes planos y otro para devolver las pelotas en carrera. La interacción con la dirección sigue siendo fundamental, jugando un papel importantísimo en la sencillez para colocar las bolas en cualquier parte de la pista. Otro elemento que entra en juego es el tiempo de ejecución del golpe. Si se efectúa en el momento oportuno, señalizado con un círculo rojo, se mejora la eficacia del mismo. La renovación de los tenistas es casi total. Mientras la anterior versión contaba con ocho jugadores (cuatro de cada sexo) el nuevo programa duplica el número. La renovación del cuadro masculino es completa ya que todos los personajes son nuevos. Entre ellos destaca la presencia de Ferrero al que acompañan nombres como Leyton Hewit o Marat Safin. En el cuadro femenino se mantienen dos jugadoras de la anterior entrega (Kournikova y Davenport) a las que se añaden, entre otras, Serena Williams. Además, la reproducción física ha mejorado bastante inclu-

«AUNQUE MANTIENE LA JUGABILIDAD DE ANTAÑO, SE HA AUMENTADO EL NÚMERO DE BOTONES ACTIVOS»



yendo mayor número de secuencias de animación y repeticiones con planos más cercanos. Los modos de juego han sido variados introduciendo algunas novedades interesantes. Entre ellas hay que mencionar la posibilidad de disputar eliminatorias por equipos, al estilo de las de la Copa Davis, en las que puede fijarse el número de partidos. También aparece el modo Espectador en el que el control de los jugadores es realizado por la computadora, y tan sólo podemos cambiar las cámaras. Sin embargo, el modo más renovado ha sido el Circuito Profesional. Éste se inicia con la edición de un jugador al que hay que ir mejorando a base de puntos. Para lograrlos es necesario superar una serie de retos que aparecen recogidos en diferentes momentos de los partidos. También ofrece un completo Tutorial, así como diferentes opciones de habilidad con las que se pone a prueba tanto la precisión de los golpes como la colocación. En definitiva, ***Smash Court TenniS PT2*** mantiene inalterada su jugabilidad a prueba de bombas y que, en esta ocasión, añade una considerable mejora en el apartado gráfico, una amplia variedad de opciones y una atractiva selección de jugadores. ■ ***CHIP&CE***

CIRCUITO PROFESIONAL
Sustituye al antiguo torneo, incluyendo un Editor y la posibilidad de mejorar las características de los jugadores. Los partidos están repletos de retos con los que obtener puntos.

EXHIBICIÓN
Junto a los clásicos partidos aparecen las eliminatorias por equipos. Se pueden fijar a 3, 5 ó 7 partidos, incluyendo individuales y dobles.

DESAFÍO
Se mantiene este modo en el que hay que superar una serie de pruebas de habilidad relacionadas con la precisión en los golpes.

ESPECTADOR
Este modo te permite cambiar de cámaras, a modo de un realizador de televisión, mientras los jugadores son controlados por la computadora.

SMASH C. TENNIS PT2

LO MEJOR Y LO PEOR
- [+] La mejora en la reproducción de los jugadores.
- [+] Mantiene la enorme jugabilidad de la saga.
- [-] La aparición de Juan Carlos Ferrero como imagen del juego.
- [-] La ausencia de escenarios interactivos.

3+

8.8 **GRÁFICOS:** La reproducción física de los jugadores mejora con respecto a su antecesor.
8.6 **AUDIO:** Los comentarios permanecen en inglés y la música sigue la línea pausada de su predecesor.
9.5 **JUGABILIDAD:** Aunque aumenta el número de botones activos, el programa conserva la jugabilidad.
9.2 **DURACIÓN:** A pesar de la sencillez en el control, el nivel de juego hace que el programa requiera muchas horas de juego.

PUNTUACION OFICIAL

CONCLUSIÓN: Mientras la primera entrega para PlayStation 2 tenía como punto débil el apartado gráfico, en esta ocasión se corrige este problema manteniendo la jugabilidad. Además, cuenta con la presencia de Ferrero.

9.3 (SOBRE 10)

PlayStation 2 Revista Oficial - España

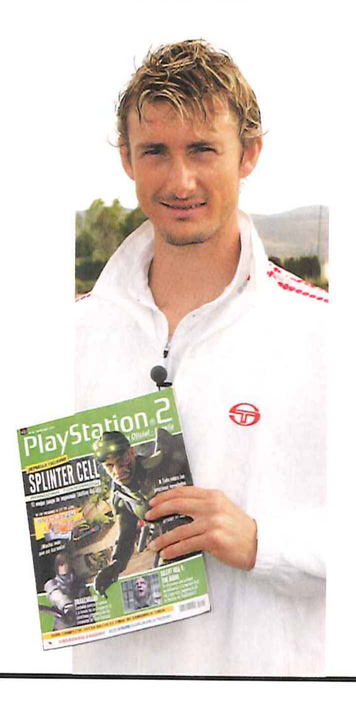
ENTREVISTA Y FOTOGRAFÍA : JAVIER BAUTISTA

ENTREVISTA

JUAN CARLOS FERRERO

Aprovechamos el rodaje del anuncio de SMASH COURT TENNIS 2 de PS2, para conocer un poco más al que, sin duda, es el mejor tenista español de la década

«AUNQUE PREFIERO LOS JUEGOS DE OTROS DEPORTES, COMO LOS DE FÚTBOL Y MOTOS, SEGURO QUE SMASH COURT TENNIS 2 LO VOY A FUNDIR»



Lleva desde las 9 de la mañana enfrascado en las tomas de los planos más importantes de este sorprendente y épico anuncio con marcados tintes bélicos. Están rodando en un campo cercano a la Academia de Tenis Equelite, los gritos de los tenistas entrenando se mezclan con el bullicio de las decenas de personas que trabajan en la segunda jornada de rodaje del *spot*. Camino del punto de encuentro, donde Juan Carlos Ferrero se emplea a fondo devolviendo pelotas sobre una empalizada llena de alambre de espinos que hace las veces de supuesta red, vemos lo que parece un gran campo de batalla. Trincheras, sacos de arena... ¡Hasta un búnker! ¿De qué va esta película? ¿No era un anuncio de un juego de tenis? El despliegue es impresionante. Uno no sabe bien dónde colocarse para hacer unas primeras fotos. Hay gente filmando por todas partes. Tras unos minutos, todo parece aclararse y podemos acercarnos un poco más al lugar donde Ferrero destroza las bolas apuntando directamente a la cámara. Las protecciones de metacrilato salvan, a duras penas, los impresionantes impactos y, de vez en cuando, se escucha el alarido de alguno de los operadores víctima (inocente) de esta guerra.
En uno de los breves descansos, aprovechamos para hacerle algunas preguntas.

¿Qué tal va el anuncio? ¿Estás disfrutando?
Va genial, estoy disfrutando muchísimo con todo lo que han montado, que es realmente alucinante. Para mi este anuncio es algo muy especial porque, por un lado, me encantan los videojuegos y, por otro, porque se está rodando al lado de la Academia, que es una de las cosas que más me llena de orgullo. Es una doble alegría y un honor.

¿Eres muy aficionado a los videojuegos?
Muchísimo (risas), le dedico muchas horas a la consola desde hace mucho, mucho tiempo. Soy un fanático total de **PS2**, tanto que cuando jugué el US Open me llevé la consola y, como no me valían los juegos que compré, me pillé también una **PlayStation 2** americana (risas).

¿Qué tipo de juegos te gustan?
Juego a casi todo, pero sobre todo me gustan los deportivos. Le he dedicado muchas horas, más de las que nadie pueda imaginar, a *Moto GP2*, *Gran Turismo*, *Colin McRae* y a *Pro Evolution Soccer*.

¿Y a los de tenis no?
Hasta ahora no, prefiero variar con otros deportes y con los de coches, pero creo que a ***Smash Court Tennis 2*** le voy a dar fuerte. Me hace mucha ilusión ser la imagen del juego. Aún no he podido jugar pero me han dicho que es muy divertido y superrealista. Creo, además, que me han sacado muy favorecido.

Nos has comentado que sueles llevarte la consola siempre, ¿lo hacen también otros jugadores de tenis?
Sí, hay unos cuantos tan viciados como yo. Cuando jugamos la Copa Davis, todos los días nos juntamos para echar unas partidas. Nos gusta jugar los cuatro a la vez a *Pro Evolution Soccer*.

¿Quién es el que más controla?
(Duda, lo que nos hace pensar que pueda ser él y por modestia o timidez no lo reconoce) Moyá, aunque Alex (Corretja) y el resto también controlan mucho. Tenemos mucho vicio, quizá demasiado (risas).
A partir de aquí se cambian las tornas y es él quien pregunta: ¿cómo se meten las faltas en el *PRO*? Y al tener la revista en la mano, ¿qué tal es el *Splinter*? ¿Qué juego va a salir que mole? ¿Se sabe algo del próximo *Pro Evolution Soccer*?
En éstas estábamos cuando vuelven a llevárselo para otra sesión. Más tarde, al ir a despedirnos, comprobamos con orgullo que está aprovechando otro mini descanso para leer nuestra revista.



MÁS QUE UN ANUNCIO... TODA UNA PELÍCULA

Los campos próximos a las extraordinarias instalaciones de la Academia de Tenis Equelite en Villena (Alicante) se convirtieron en un improvisado, pero hiperrealista, campo de batalla para el rodaje de este espectacular anuncio. Además de decenas de técnicos, en él participaron una buena parte de los alumnos de la Academia perfectamente pertrechados para la lucha. Se dejaron la piel interpretando al enemigo, pero se lo pasaron como nunca.

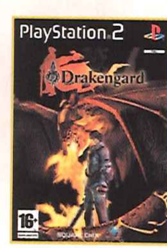
■ El anuncio será tan sorprendente como espectacular. Según sus responsables, parten de la idea de que cada partido es como una batalla con el rival

Un mapa del nivel nos informará de los diferentes objetivos que deberemos eliminar para acabar la fase con éxito

DRAKENGARD

Aventuras niponas en la Europa medieval

Esto de mezclar varios géneros en el mismo título es algo que no suele salir del todo bien; basta con observar algunos experimentos recientes. Sin embargo, cuando a un equipo de programación con experiencia contrastada y buenas ideas se les da la libertad suficiente, el resultado puede ser como mínimo interesante. Los desarrolladores de **Cavia** se pusieron manos a la obra bajo el amparo protector de la todopoderosa **Square Enix** y llevaron a la práctica un experimento que les llevaba rondando por la cabeza bastante tiempo. Inspirándose en la cultura medieval europea y en toda su mitología, que tantas veces hemos visto en otros juegos, se ha creado un título que, si bien no llega a hacer sombra en ningún momento a las «vacas sagradas» de **Square Enix**, sí que ofrece un sistema de juego muy atractivo y un argumento de lo más original. Empezando por esto último, la historia gira alrededor de Caim, un joven que realiza un pacto con un dragón para seguir con vida y derrotar al malvado Imperio. La relación entre ambos individuos es la piedra angular del programa. Los dos se detestan mutuamente, pero a la vez se necesitan para llevar a cabo sus planes. Las escenas (tanto de vídeo como las creadas con el motor del juego) sirven para enlazar los tres tipos de fase que



COMPAÑÍA: SQUARE ENIX
DESARROLLADOR: CAVIA INC.
DISTRIBUIDOR: TAKE TWO
PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
GÉNERO: ACTION RPG
FORMATO: DVD-ROM
JUGADORES: 1
NIVELES: 16
VIDAS: ENERGÍA
TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-INGLÉS
NIVELES DIFICULTAD: 3
MEMORY CARD: 40 KB
OPCIÓN 50/60 HZ: NO
PVP RECOMEN.: 59,99 €

http://www.drakengard-europe.com



Las secuencias de vídeo muestran un dramatismo fuera de lo común



En los tres tipos de fase dispondremos de un medidor de magia

CON LA AYUDA DE TUS AMIGOS

En algunos momentos de la aventura podremos controlar durante un corto espacio de tiempo a uno de los tres aliados que reclutaremos durante el juego. Su control es similar, pero gozan de nuevas habilidades.



encontraremos. Por un lado están las clásicas en tercera persona guiando a Caim, muy similares a las de *Dynasty Warriors*, aunque bastante más divertidas. Cuando subimos al dragón, primero deberemos limpiar el cielo de enemigos en unas secuencias al más puro estilo *shooter* como *Panzer Dragoon* pero con total libertad. Por último, cuando el animal se aproxime a tierra podremos utilizar su devastadora potencia de fuego para atacar a los gigantescos ejércitos del imperio. Esta variedad, unida a la posibilidad de visitar cualquier fase ya completada en el Modo Libre para ganar experiencia (tanto del dragón como de Caim y de sus armas) o conseguir nuevos utensilios, serán los causantes de que quedes atrapado. Todo esto y la historia, por supuesto, que nos ofrece momentos inolvidables y que no son muy comunes en este tipo de juegos por su crudeza y humor negro. En resumen, pese a sus carencias, algo tiene que lo hace especialmente divertido... **Dani3po**

«EL JUEGO ACABA ENGANCHANDO POR SU VARIEDAD Y SU TRABAJADO ARGUMENTO»

DRAKENGARD

LO MEJOR Y LO PEOR

- [+] Tres tipos de acción diferentes.
- [+] El argumento es de los más trabajados que hemos visto.
- [-] Las fases de vuelo aéreo son demasiado cortas.
- [-] A veces el sistema de evolución es confuso.

16+

8.9 **GRÁFICOS:** Sin llegar a ser espectaculares, merece destacar la fluidez del motor gráfico en todo momento.

8.6 **AUDIO:** Las voces siguen en inglés, pero gozan de una gran interpretación. La música es bastante estándar y monótona.

8.9 **JUGABILIDAD:** El control en los tres tipos de fase es sencillo e intuitivo. Mejorar al personaje es todo un aliciente.

9.0 **DURACIÓN:** Aproximadamente 40 horas de juego te esperan, aunque al final acaba haciéndose algo repetitivo.

PUNTUACION OFICIAL

CONCLUSIÓN: Perfecto ejemplo de que un total es mucho más que la suma de sus partes. Merece la pena echarle al menos un vistazo y comprobar por qué se ha convertido en un título de culto en su país de origen, Japón.



(SOBRE 10)

PlayStation 2 Revista Oficial - España



«ACOMPAÑA AL AGENTE 47 EN SU RETROSPECTIVA TERCERA ENTREGA, DONDE RECORDARÁ SUS MÁS SÓRDIDOS Y ARRIESGADOS TRABAJOS»

MIRADA ASESINA

Para movernos por los escenarios, **IO Interactive** ha creado un sistema de mapas similar al de la segunda entrega, pero mejorado. Durante el juego, podremos seleccionar la perspectiva en la que queremos ver la acción: podremos jugar con la clásica cámara en tercera persona o experimentar las sensaciones del sicario más famoso del mundo lúdico desde una vista en primera persona, que agradará a los aficionados a los *shooter*.

HITMAN CONTRACTS

El asesino es atormentado por sus recuerdos

Los daneses de **IO Interactive** vuelven a meternos en la piel del sicario más temido del mundo de los videojuegos. En esta ocasión, las misiones se llevarán a cabo dentro de la mente del Agente 47, que recordará sus 12 trabajos más sórdidos y arriesgados mientras se debate entre la vida y la muerte en la habitación de un hotel parisino; ***Contracts*** da comienzo donde *Hitman 2* terminó, dejando a los seguidores del Agente 47 con el corazón en un puño. El desarrollo retrospectivo del juego permitirá a los aficionados a la saga revivir ciertas misiones del primer *Hitman* como la salida del laboratorio al inicio del juego o las misiones basadas en el escenario de China. **IO Interactive** repite la fórmula que ha convertido su saga en todo un clásico; ***Contracts*** une aventura y *shoot'em-up* en un entorno de lo más realista y ofrece al jugador un nivel de libertad nunca alcanzado por títulos similares. Para conseguir la impecable puesta en escena del juego, los desarrolladores han creado un nuevo *engine* 3D denominado *Glacius*. Evolución directa del motor presentado con el

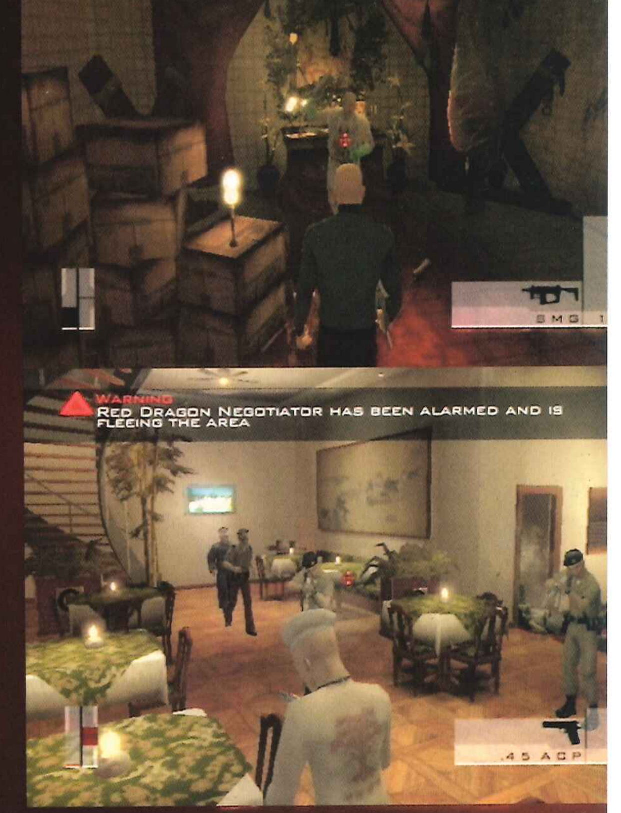
COMPAÑÍA: EIDOS
DESARROLLADOR: IO INTERACTIVE
DISTRIBUIDOR: PROEIN
PAÍS DE ORIGEN: DINAMARCA.
GÉNERO: AVENTURA / SHOOT'EM-UP
FORMATO: DVD-ROM
JUGADORES: 1
MISIONES: 12
VIDAS: 1
TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-CAST.
NIVELES DIFICULTAD: 3
MEMORY CARD: 499 KB
OPCIÓN 50/60 HZ: NO
PVP RECOMEN.: 59,95 €

http://www proein.com

Disfrázate para evitar ser descubierto por tu objetivo o sus protectores







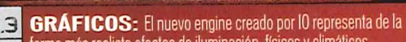


Las últimas misiones del juego de IO Interactive son una variación de las experimentadas por los «veteranos» de la saga con la primera entrega de Hitman. Eso sí, la arquitectura y, sobre todo, la dificultad de los niveles son mucho mayores en Hitman Contracts

NUEVO ENGINE DE IO INTERACTIVE

El potentísimo motor que gobernaba el apartado visual del anterior *Hitman* ha sido mejorado, adoptando el nombre de *Glacius* y presentando efectos gráficos nunca vistos. *Glacius* representa con escalofriante realismo efectos climáticos como lluvia o nieve, el movimiento aleatorio del agua (ríos, riachuelos, etc.), la física de cada uno de los objetos y los cuerpos que pueblan los escenarios (comparable a la del motor *Havok 2.0*) y la intensidad de la iluminación (dependiendo del foco de luz) y la sombra proyectada por los elementos del entorno. La perspectiva utilizada durante el juego hará que veamos los elementos lejanos con un aspecto borroso, para aumentar la sensación de realidad.

segundo *Hitman*, *Glacius* muestra unos gigantescos mapeados, realistas efectos de iluminación y climáticos, y una física aplicada a personajes y objetos capaz de rivalizar con el mismísimo *Havok 2.0* (*Half-Life 2*, *Painkiller*). Gracias a sus diversos efectos visuales y algunas rutinas de desenfoque para aumentar el efecto de distancia, la atmósfera conseguida por *Glacius* (sobre todo en los niveles de nieve o lluvia) es la más real que hemos visto en mucho tiempo en **PlayStation 2**. La libertad de acción de las anteriores entregas también ha sido potenciada y ahora tendremos una infinidad de posibilidades para completar cada una de las misiones, desde disfrazarnos de camarero y envenenar el whisky preferido de nuestra víctima o lanzar un explosivo por el hueco de la chimenea hasta, en el mismo nivel, ensartar su cuerpo en un taco de su propio billar. A nuestra disposición estarán todo tipo de «accesorios» para completar con éxito nuestra misión: atuendos (que tendremos que arrebatar a los cadáveres), rifles que forman parte de una colección de armas, cuchillos de cocina, pesticidas que servirán para intoxicar el depósito de agua en una finca, etc. Lógicamente, si nuestra habilidad con las armas nos lo permite, tendremos acceso a una veintena de pistolas y rifles que nos ayudarán a deshacernos de nuestros objetivos sin miramientos, como si estuviéramos jugando a un *shooter* (de hecho, incluso podremos jugar desde una perspectiva en primera persona), pero de esta forma perderíamos gran parte de la gracia del juego. **IO Interactive** ha creado un título que, manteniendo un impecable apartado técnico, mezcla elementos de aventura y *shoot'em-up* con un exquisito control y un desarrollo de lo más original. En fin, ***Hitman Contracts*** destaca entre la ingente legión de *shooters* actuales por su originalidad y apartado técnico. ***Doc***



LO MEJOR Y LO PEOR

[+] La libertad de acción en cada uno de los niveles.
[+] El nuevo engine 3D Glacius es extremadamente potente.
[-] Cada partida grabada ocupa 499 KB en la Memory Card.
[-] Da tanta libertad que algunos niveles se hacen muy sencillos.



9.3 **GRÁFICOS:** El nuevo engine creado por IO representa de la forma más realista efectos de iluminación, físicos y climáticos.

9.3 **AUDIO:** El perfecto doblaje al castellano y el realista sonido de cada una de las armas eleva la puntuación de este apartado.

9.4 **JUGABILIDAD:** Hitman Contracts mezcla sigilo, shoot'em-up y aventura bajo un desarrollo de juego totalmente libre.

9.0 **DURACIÓN:** 12 Niveles pueden parecer pocos, pero las múltiples formas de completarlos da una vida casi infinita a Contracts.

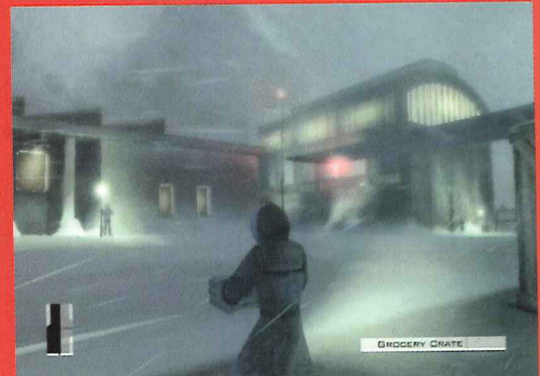
PUNTUACION OFICIAL

CONCLUSIÓN: IO Interactive da una nueva vuelta de tuerca a un sub-género creado por ellos mismos. Todo en Contracts ha sido ampliado con respecto a los anteriores Hitman: potencial gráfico, posibilidades de juego, tamaño de los escenarios...

9.3 (SOBRE 10)

PlayStation 2





CONCURSO

SINGSTAR

¿Te gusta cantar? Pues **Sony C.E.** y **PlayStation 2 Revista Oficial** te ofrecen una oportunidad única, vivir como una estrella del pop durante cuatro días en una lujosa mansión de Ibiza. Los 2 ganadores del concurso disfrutarán durante su estancia, del 5 al 8 de julio, de reservas en los mejores clubes de la isla, comidas en los sitios de moda y de todo el glamour que rodea a estrellas como las que aparecen en el juego SingStar: La Oreja de Van Gogh, Madonna, Hombres G, Ricky Martin o Los Rodríguez, entre otros muchos. Recuerda, si quieres vivir como un famoso tan sólo tienes que enviar un mensaje de texto con la respuesta correcta a la siguiente pregunta antes del día 18 de junio.





Vive 4 días como una estrella del Pop en una mansión de lujo *

*(Promoción válida sólo para mayores de 18 años)





BASES DEL CONCURSO

- Sólo podrán participar las personas mayores de 18 años.
- El premio consiste en un viaje de 4 días para 1 persona: salida de Madrid el lunes 5 de julio y vuelta de Ibiza el jueves 8 de julio.
- El premio es individual e intransferible, y no se puede canjear en modo alguno.
- Los ganadores están obligados a firmar un documento en el que aceptan las bases que la organización pone al efecto. Estas bases aparecen publicadas en la web: es.playstation.com. Si los ganadores no firman este documento aceptando los términos del viaje, los gandores no tendrán derecho a disfrutar del premio.
- La organización sólo se hace cargo de los gastos derivados del transporte Madrid-Ibiza, Ibiza-Madrid, del alojamiento en la Villa en régimen de pensión completa y de las actividades programadas de las que se informará oportunamente a los ganadores.
- El transporte al aeropuerto de Madrid-Barajas correrá a cargo de los ganadores. Quedan excluidos todos los gastos fuera de las actividades establecidas por la organización, incluido el alcohol.
- El alojamiento es en régimen de habitación compartida.

¿Cuántas canciones en castellano aparecen en SingStar?

A) 30 **B**) 15 **C**) 2,5

CONCURSO «SINGSTAR»

La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número 5584 poniendo la palabra **ibizaps2, espacio + respuesta correcta**. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la A, deberías mandar al número 5584 el siguiente mensaje: **ibizaps2 A**

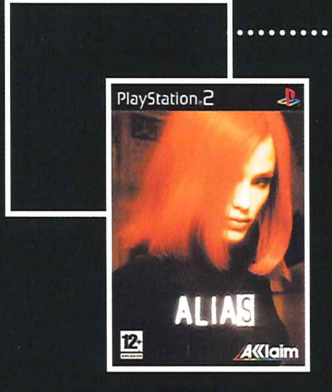
Coste máximo por cada mensaje 0,90 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O´Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 18 de junio.


Compañia: Acclaim.
Género: Aventura/Acción
País de Origen: Reino Unido
Memory Card: 478 KB
http://www.
aliasthegame.com

POR ANGELFRAN



Para llegar hasta el final



Te desvelamos los secretos de los seis niveles de la última creación de Acclaim para que puedas completar el juego más esperado por los fans de la serie y los amantes de la aventura y la acción

Alias



DEMO JUGABLE INCLUIDA EN EL DVD-ROM

EL CASINO

La camarera aplicada

Tenemos a nuestra bella y sensual Alias disfrazada de camarera en un casino de alto lujo y con más mafiosos por metro cuadrado que fichas de ruleta. Explora un poco el ambiente para familiarizarte con los mandos de la consola, como tu útil PDA donde se almacenan las misiones, el mapa del nivel, así como las conversaciones más interesantes. No pierdas de vista la brújula que te indicará la dirección a seguir para cumplir el próximo objetivo.

De momento, debes encontrar a tu jefe Dixon en el casino. Está sentado cómodamente en un amplio sillón donde te entregará tu equipo de espía. La primera misión es colocar un suero trazador en la bebida del chofer. Para ello y gracias, al disfraz de sensual camarera de Sydney, ve a la barra del bar y habla con la rubia, que es la encargada de las chicas. Cuando se de la vuelta, selecciona el suero trazador en el inventario y automáticamente, Sydney lo volcará en la bebida. Lleva la bandeja al sillón donde está sentado el chofer junto con una bella dama y charla un poco con él.

Aparecerá una escena automática en la que se te invitará a visitar la cocina, situada detrás de la barra. Procura que la encargada de camareras esté de espaldas para que puedas visitar la cocina sin ningún tipo de problemas.

Empieza la acción

Nada más salir por la puerta, aprovecha para grabar y cambia de vestuario, utiliza tu traje de espía. Verás que en la cocina hay un buen número de guardias que puedes evitar con tus dotes de sigilo; utiliza el botón adecuado del mando o bien escóndete detrás de los armarios hasta que llegues a la habitación refrigerada donde se conservan las carnes y demás alimentos perecederos. Una vez que llegues allí, busca un martillo que te vendrá de perlas para romper el hielo que protege un disco de datos rojo.

Una vez hecho esto, una nueva animación aparecerá informándote de que tu PDA está recibiendo nuevos mapas de la mansión que debes explorar.

El martillo desaparecerá automáticamente cuando golpees unas cuantas veces, así que aprovecha para dar buena cuenta de algunos de los guardianes de la cocina por la que debes avanzar. Abre la puerta y ten cuidado con la cámara situada en el techo. Si te ven, tendrás demasiados problemas. A la izquierda está el ascensor. Entra en él, aunque los mandos serán controlados por otra persona, y aparecerás ante la primera pelea seria del juego.

Una vez vencidos los guardianes, entra en la sala del ordenador. Allí te verás con un operador que también sabe luchar y puede hacerte mucho daño. Una buena táctica es dirigirte a la barra de bebidas y romper una botella con el fin de que te defiendas con ella.

Tras liquidar al operador, ve al ordenador portátil y utiliza tu módem remoto. Aparecerá una pantalla de códigos aleatorios que debes seleccionar con los botones del mando. Aunque estos códigos son de origen aleatorio, una de las posibles combinaciones, puede ser esta: CDA.

La información facilitada por el ordenador portátil es de suma importancia ya que está relacionada con una peligrosa fábrica de armas situada justamente en la misma base del casino. Tras un diálogo bastante aburrido, debes ir de nuevo al ascensor.

Usa tus dotes de espía

En el ascensor, pulsa el nivel 0 para acceder de nuevo al pasillo de la cocina. Agáchate para evitar al guardián y rodear el campo de acción de la cámara. Llegarás a un segundo ascensor que tiene el botón averiado, por lo que deberás agarrar una caja y empujarla frente al elevador averiado. Sube encima de la caja y llegarás a una rendija de ventilación del conducto del ascensor. Muévete un poco por el cable hasta que llegues a una especie de pequeña cornisa, déjate caer y baja por la escalera hasta el final.

Ahora mucha atención, porque los guardias de seguridad ya utilizan armas automáticas y pueden hacer mucho daño. Una buena estrategia es recuperar vida en los puntos de guardar y grabar todas las partidas que podamos mientras avanzamos.

En la gran sala hay bastantes enemigos por batir. Una puerta conduce a una habitación llena de cámaras de televisión y dos vigías. Otra baja a unas escaleras y otra está protegida por una combinación. Ésta última es la que nos interesa y para ello debes usar la ganzúa a través de un curioso juego de habilidad. Mueve

el mando izquierdo de la consola hasta que el botón X de la pantalla se ilumine, púlsalo entonces. Haz esto varias veces hasta que abras la puerta. Dentro podrás manipular el sistema de televisión. Coge las ametralladoras de tus enemigos porque las necesitarás más adelante.
Cuando bajes la escalera, sigue las instrucciones de tus aliados para poder sortear el ciclo de las cámaras y llegarás a la gran nave donde se construyen las armas.
Baja las escaleras y tendrás la mala noticia de que uno de los guardianes ha robado el prisma. Afortunadamente es uno de los que te atacan próximamente, por lo que sólo es cuestión de derrotarle a él y a sus compañeros. Una buena estrategia para derrotarlos es subir las escaleras que están en este lugar con el fin de recuperar energía y así poder acabar con los enemigos uno a uno. Es un proceso tedioso pero muy eficaz para avanzar más rápidamente de lo que uno puede pensar en un principio.
Tras recuperar el prisma, sigue avanzando y aniquilando a todos los grupos de vigilantes de las instalaciones. Llegarás a una sala repleta de armas, donde el juego te da una pequeña pista que es ideal para atacar desde las alturas. Ponte al borde del pasillo superior y pulsa «ataque especial» o lo que es lo mismo, el botón Cuadrado, caerás sobre el tipo y le dejarás fuera de combate con un solo golpe. Elimina a los demás y baja por las escaleras. Allí llegarás a una nueva sala y aparecerá una animación donde se muestra las perversas intenciones de tal laboratorio.

Entrar en el laboratorio

En dicha instalación se encuentra un prototipo de vital importancia para nuestra organización, pero el pasillo de acceso está protegido por ranuras con un gas mortal. La única solución es volver por donde hemos venido y subir al techo del Casino para entrar por otra parte.
Vuelve sobre tus pasos y un nuevo guardián te atacará. Elimínale y entra en la sala de control, recupera la tarjeta de acceso tras un breve puzzle de adivinación de contraseña.
Sube por las escaleras y en la habitación del fondo utiliza la tarjeta, elimina a los guardianes y pulsa el interruptor de la pared. Ahora tendrás pleno control sobre el ascensor que había al principio de este nivel y que una secuencia te mostrará su exacta localización.
Accede al ascensor y elige el piso 2. Sigue el pasillo hasta que llegues a un área con una ventana abierta.
Sube a la misma y llegarás al exterior. Cruza la esquina y verás a tres matones con muy mala leche y con una fuerza considerable. Intenta liquidarlos uno por uno y usa el viejo truco de huir y recuperar energía.
A continuación verás una torreta ametralladora automática. Es muy sencillo esquivarla, sólo agáchate por debajo y rodéala. Tu próximo objetivo es subir al camión. Los malos son los tipos armados hasta los dientes que hay tras la esquina que ves.
Puede ser una chica muy mala y atraerlos hasta la torreta ametralladora para que ella haga el trabajo sucio o tu mismo te puedes encargar de dicho trabajo. La cuestión es que una vez que subas al camión, éste te llevará a un área bien conocida, aunque esta vez tendrás que subir hasta los conductos de ventilación.
Pero antes de subir, debes «limpiar» la habitación de todo tipo de gente de mal vivir.
Una vez «limpiada» ve a la cabina del camión y verás que a tu izquierda y derecha hay dos amplias escaleras. Sube por la que quieras y dirígete al centro donde está el hueco del ascensor, rodéalo y verás que al fondo hay una abertura en la pared. Recorre la red de tuberías hasta llegar allí. Es conveniente que en esta fase tengas el modo «sigilo» conectado para evitar caídas innecesarias.
Agáchate y entra en el sistema de ventilación, graba la partida y sigue avanzando. Da un golpe para romper la rejilla. Avanza por la tubería y luego déjate caer hasta llegar al ordenador.

Un arma terrible

Usa tu módem delante del ordenador y avanza hasta las puertas.
Dentro del laboratorio encontrarás a científicos y matones. No tengas contemplaciones con ninguno y deshazte de todos ellos. Utiliza tu duplicador de huellas en dos científicos y una vez que hayas explorado bien el laboratorio, te darás cuenta que hay dos salas de control a los lados de la sala central donde se encuentra el arma tan preciada.
Como es necesario colocar las huellas de los dos científicos al mismo tiempo en cada uno de los controles dactilares, coloca tu módem en uno de estos aparatos lectores y este procedimiento te dará un margen de un minuto de tiempo real para ir corriendo al otro lado de la sala y colocar la huella en el otro control.
Una vez hecho esto, dirígete al centro, graba partida y recupera el arma, que se trata de un curioso láser.
Justo enfrente de esta sala central, se halla la puerta del ascensor, pero debido a la extrema vigilancia del casino, y más desde tu llegada, sería conveniente eliminar uno de los sistemas de alarma, así que utilizando el propio láser, que está en tu inventario, destruye tres cuadros de controles electrónicos que hay a lo largo del laboratorio.
Sube en el ascensor y al abrir la puerta aparecerán dos guardianes más, y una vieja conocida, la encargada de las camareras, la cual es una experta en kárate. Una dura pelea, pero las habrá mucho peores.
Graba la partida y cuando entres en la sala de negocios, un nuevo mensaje de tus compañeros aparecerá.
Escóndete detrás de la barra del bar y podrás escuchar una interesante conversación entre Sark y Anna. Ambos saldrán corriendo cuando sepan que tu presencia ha sido detectada. Sal de la barra y procura separar a los dos matones, especialmente al del arma automática, entrando en la otra habitación. Juntos serán bastante difíciles de vencer.
Regresa al ascensor y volverás a la cocina. Allí te esperan cuatro enemigos más armados con todo tipo de utensilios de cocina.
Sigue la estrategia de siempre: uno a uno hasta el combate con Sark.
Sark es un excelente luchador, sobre todo cuando dispone de dos hachas carniceras especialistas en cortar carne de espía maciza.
Si acaso estás bajo de energía, corre un poco delante de él, hasta que recuperes la barra y atácale con todas tus fuerzas. Aprovecha sobre todo cuando se haya caído al suelo y no le dejes levantarse. Pronto vendrán refuerzos mientras Sark huye como un cobarde.
Acaba con los compinches de Sark y baja por las escaleras. De repente, la sala principal del casino se llenará de matones. Debes abrir todas las puertas y escapar del tulmulto. Hay una ventana a la izquierda de la sala que será tu salvación. Ve hacia ella y aparecerá la última escena cinemática de esta fase.

EL MUSEO

Sydney llega ahora hasta Arabia Saudita en busca de una reliquia que se encuentra escondida en el Museo Nacional de aquel bello país. Esta fase es mucha más corta que la anterior y nuestra mayor preocupación será las búsqueda de unos huesos escondidos a lo largo del recinto.
Nuestra protagonista entra disfrazada de mujer poseedora de millones de dólares en el banco y con la excusa de ofrecer un donativo al Museo, Sydney debe llegar hasta el segundo piso del Museo. La mejor forma de hacerlo es llegar hasta la parte de atrás y subir por una pequeña escalera hasta que el juego indique misión completada.
Es hora de cambiar de traje y Marshall nos advertirá cuidadosamente de los rayos de vigilancia.
Para eliminarnos podemos utilizar un artilugio de alta tecnología de nuestro inventario que hará que el juego cobre más emoción, pero si lo que queremos es una pelea rápida podemos enfrentarnos con los guardias de seguridad que no darán demasiados problemas, a excepción de los que van armados. Pero aquí incluso es más fácil rodearlos y atacarlos utilizando varios combos con la tecla X. Así los dejarás machacados en el suelo.
Llegaremos a un pasillo en la parte superior donde al final de la pared hay un terminal de ordenador.
Accede al terminal con tu módem, utilizando los consabidos puzzles de combinaciones de letras.


HORA DE ENSEÑAR LOS DIENTES.
SÍ AMIGO, LOS MALOS HAN VUELTO. AHORA TE TOCA A TI DAR LA CARA.
AHORA TE TOCA ENFRENTARTE A ENEMIGOS CON INTELIGENCIA ARTIFICIAL AVANZADA.
TE TOCA SALIR DE MIL Y UNA EMBOSCADAS.
TE TOCA RECORRER ESCENARIOS TRES VECES MÁS LARGOS,
ARRIESGARTE A QUE UN FRANCOTIRADOR TE DEJE SECO
Y DOMINAR MÁS DE CIEN ARMAS.
SYPHON FILTER: THE OMEGA STRAIN.
CON LA POSIBILIDAD DE PERSONALIZAR LOS PERSONAJES
Y NUEVO MODO ON LINE CON ZONAS EXCLUSIVAS DE JUEGO Y MISIONES EN EQUIPO.
AHORA TE TOCA A TI ENSEÑAR LOS DIENTES.
PlayStation 2
MODO ONLINE INCLUIDO
Syphon Filter
THE OMEGA STRAIN
16+
¿quién se apunta?
PlayStation 2
"PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "◆" is a trademark of Sony Corporation. Syphon Filter is a registered trademark of Sony Computer Entertainment America Inc. © 2004 Sony Computer Entertainment America. Developed by Sony Computer Entertainment America Inc. Published by Sony Computer Entertainment Europe
TBWA

Cuando hayas «hackeado» el terminal, una animación te indicará la localización de la habitación del servidor donde tienes que dirigirte ahora.
El servidor está justo debajo del terminal, por lo que puedes optar a recorrer todo el nivel hasta abajo o bien, pegar un salto y llegar sin más demora al servicio, a excepción del «entretenimiento» con todos los guardianes.

La búsqueda ósea

Tras «hackear» el servidor, tus amigos te confirmarán la existencia de seis huesos donde es posible que esté escondida la reliquia científica que buscas. En ese mismo momento las huestes de Anna asaltan el Museo buscando lo mismo que tú, por lo que los problemas se multiplican bastante.
No te preocupes, todo es bien sencillo, hay un hueso en la planta superior, justo donde te encuentras ahora y cinco en la planta principal. El hueso de la planta superior se halla a la izquierda de la habitación del servidor, pero búscalo con el mapa de tu PDA que te indicará una cruz verde con su localización exacta. Cada uno de los huesos está encerrado en urnas de cristal que deberás abrir con la ganzúa y el correspondiente hueso de habilidad. Los hombres de Anna, tu enemiga, están muy bien armados, así que la estrategia es «barrer» de tipos pesados cada planta y luego buscar tranquilamente los huesos. Utiliza el PDA para aprender las nuevas habilidades o combos de ataque y defensa de Sydney y como siempre, utiliza la táctica de huir y recuperar energía para los momentos más complicados. Una pequeña pista para los más «despistados», las escaleras para aceeder de la planta superior a la principal están detrás de una puerta a la derecha del mapa, señalado por una pequeña muesca.
Cuando recuperes el sexto hueso, Marshall te indicará que no todo es tan fácil pues hay un séptimo hueso en la cámara acorazada del Museo. Para ir hasta él, debes regresar de nuevo a la planta superior. Muy cerca de la habitación del servidor, había antes una puerta que no se podía abrir, la cual conduce a la sala de las armas antiguas. Bien, dirígete allí, pero ten cuidado con los combates que cada vez son más duros.

La cámara acorazada

Antes de entrar en las escaleras que se dirigen a la cámara, tendremos un ajuste de cuentas con el chofer que sedujimos en el casino.
Bajar por las escaleras significa combates continuos, así que recupera energía y practica los combos y otras artimañas más clásicas como huir a toda pastilla.
Cuando llegues abajo, graba partida, y entra dentro de la cámara. Empezará un subjuego donde tendrás 30 segundos para fotografiar todos los objetos que puedas.
Bien, sal de la cámara y persigue a Anna hasta dar con la salida de incendios.
Es muy fácil, sólo tienes que seguir la brújula de la pantalla que el hueso lleva.
En esta fase del juego, debes seguir a Anna, despreocúpate de sus guardianes y pasa de sus ataques.
Llegarás fuera del edificio y en una de las plazas perderás de vista a Anna, rodeándote de enemigos. No desesperes. Verás en una esquina a Anna, que corre hasta el tejado. Persíguela de nuevo hasta que veas cómo huye en un helicóptero.
Afortunadamente, aquí no acaba todo...

LAS RUINAS

Tras nuestro viaje por el museo árabe, debemos visitar una excavación arqueológica en torno a una antigua ciudad del desierto. Nuestro paseo aquí es muy sencillo y no tiene pérdida, pues se trata de un laberinto donde cada sala o patio tiene una única entrada y salida. Tan sólo hay que seguirlo y tener cuidado con los grupos de guardianes que son muy peligrosos si están todos armados. En ese caso, lo mejor es ir uno por uno con tácticas de esquivar y huir hasta recuperar energía y una mejor posición de ataque.
Hay bastantes puntos para salvar partida, por lo que este escenario no da muchos problemas para llegar al final.
Cuando Sydney llegue hasta lo alto de la ciudad, podrá contemplar horrorizada cómo Marshall está en manos de Anna y a punto de ser ejecutado a no ser que Sydney se entregue. Pese a las súplicas de Marshall, Sydney se deja capturar y la siguiente escena será presenciar cómo los dos compañeros han sido maniatados al lado de una pequeña bomba nuclear que estallará en muy pocos momentos.
Para escapar, es necesario resolver un nuevo puzzle utilizando ganzúa, pero esta vez con el inconveniente de tener sólo 30 segundos para poder solucionarlo.
De lo contrario, seremos volatilizados. Lo malo es que hay muchas combinaciones que son realmente difíciles de resolver, y algunas tan fáciles como apretar varias veces el botón X casi de inmediato.
Todo es cuestión de suerte y mucha paciencia. Nosotros lo resolvimos en al sexto intento, aunque pudimos contemplar horrorizados cómo, con sólo 18 segundos, se avecinaba un nuevo puzzle de «hackeo» de sistemas informáticos.
Por fortuna, al segundo intento, el sistema se desbloqueó totalmente. Para acabar esta segunda parte del juego de Alias, todo consistirá en tener mucha paciencia y bastantes gotas de suerte, además de ser un poquito hábil con el DualShock.

EL MANICOMIO

(Hospital psiquiátrico, más políticamente correcto)
La dificultad del juego ha aumentado como se puede ver en los numerosos combates. Los enemigos a batir necesitarán algo más de estrategia y olvídate de enfrentarte a ellos en grupo, pues irás directamente a la tumba.
El nivel empieza en un garito bastante cutre de miembros de la secta de los seguidores de Rambaldi. En un primer momento, empiezan a atacarte, pero sólo es un tiparraco y podrás hacerte con él rápidamente, sobre todo si usas una botella rota para herirle.
Una vez vencido, busca en su cadáver y recoge una llave. Graba la partida y cruza la puerta.
Allí tendrás una pelea memorable con varios tipos que si te pillan despistado, pueden aguarte la fiesta. Como siempre, si te ataquen en grupo, concéntrate en uno y quítale su arma para contraatacar; verás que Sydney armada es mucho más mortal que a puñetazos. Recupera energía y prepárate para asistir a una relajada sesión de tatuaje.

La búsqueda de Caplan

Entrar en el hospital va a ser bastante difícil, en primer lugar porque las armas automáticas de los guardias de seguridad hacen mucha daño, y si te rodean estás muerto.
De momento, tienes que salir del callejón y entrar en el jardín del hospital. Primero tienes que eliminar un poco de basura para que puedas arrastrar el contenedor hasta la valla. A base de golpes, rompe la silla, el televisor y la madera que está apoyada en la pared, al hacerla astillas puede constituir una buena arma.
Ahora apoya el contenedor en la valla, salta sobre él y reza para tener suerte y liquidar a los tres guardas de ese sector uno a uno. Es una buena táctica esconderse en un cubo y, cuando uno de ellos esté muy cerca de ti, atacar rápidamente. Recoge su arma cuanto antes y liquida a los dos. Recupera energía y salva partida.
Antes de entrar en el hospital, acaba con los demás vigilantes. Con los subfusiles que sueltan al morir, será más fácil que a base de kárate.
Entra en el hospital y explora el mapa con el PDA para averiguar la situación de los guardas y también te indicará la localización de Caplan, el personaje que debes rescatar. Puedes intentar atacar al que está sólo arriba a la derecha y abrir la puerta de al lado para descansar. Abre de nuevo y prepara un combate en grupo con armas automáticas, corre y sé preciso al disparar. También puedes utilizar un arma de tu inventario para inutilizar las cámaras de vigilancia.
Entra en una habitación y liquida al tipo que está ahí, luego tendrás que abrir una puerta con la ganzúa y de nuevo más combates.
A uno de los enfermeros que has liquidado podrás quitarle la llave de las celdas. Usa tu PDA para localizar a Caplan y ve a su celda. Libérale con la llave y acompáñale hasta la salida del

hospital donde Dixon le pondrá a salvo. Ten cuidado con los tipos que estén merodeando porque matarán a Caplan en el menor descuido.

Entrar en la «morgue»

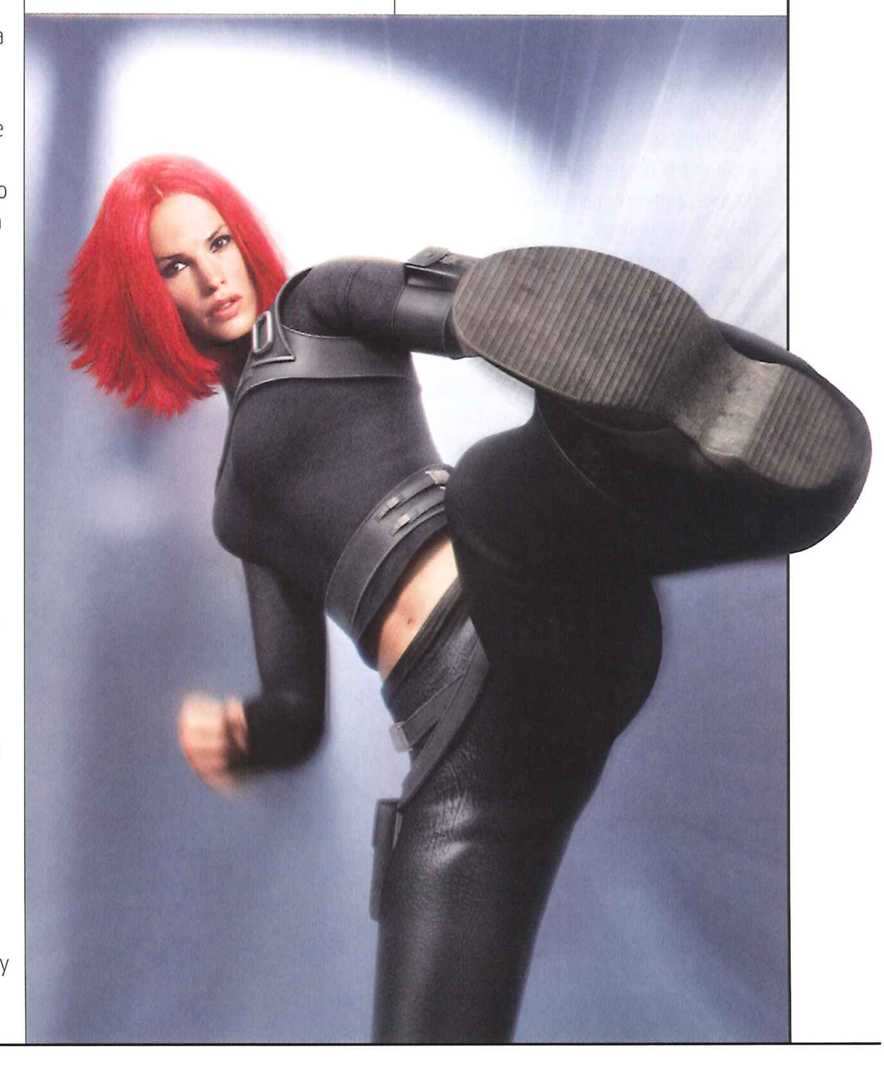
Una vez puesto a Caplan a salvo, éste te dará unos mapas y un código de acceso necesario para acceder al ascensor. Entra de nuevo en el edificio y a la derecha del pasillo que conducía a Caplan encontrarás el ascensor, teclea el código 4545 y llegarás al nivel inferior, infestado de guardias y cámaras de seguridad. Liquida a los guardias, recarga energía y salva constantemente. También puedes subir por las tuberías y sorprender a tus «amigos», así que elige la táctica que más te guste.
Hay un cuarto de ocio de los vigilantes donde debes entrar y hacer la gran escabechina. Uno de ellos tiene la llave de la «morgue» que está muy cerquita del ascensor y tu nuevo destino.
Dentro de la morgue encontrarás a un grupo de enfermeros con muy mal humor. Puedes usar botes de ácido para matarlos o utilizar algunas barras de acero. Usa luego tu detector de ADN para averiguar al científico que estás buscando. Está situado en el armario frigorífico a la izquierda.
Cuando lo hayas localizado, usa el aparato de rayos X rodante sobre el cadáver y Marshall podrá averiguar el componente químico del tatuaje que tanto necesitas.
Para recogerlo, debes ir al almacén de la morgue que ya ha sido situada en el mapa de tu PDA, pero antes graba la partida.
Ve al pasillo de la izquierda y en la habitación de la derecha hay un médico que debes dejar fuera de combate, te dará las llaves del almacén y en la habitación puedes recoger unos informes con más mapas.
Ve a la habitación de enfrente y sube por las cajas, deslízate por la tubería hasta llegar a la otra parte de la habitación, descuélgate y elimina al vigilante.
Sube de nuevo a las estanterías y al final de ellas, podrás recoger dos frascos. Ahora regresa por el mismo camino y sal de la habitación. Avanza a tu izquierda, abre la puerta gracias a tu nuevo tatuaje y sube por las escaleras, aprovecha para grabar la partida y presta atención a tus enemigos.

El laboratorio

Nada más abrir la puerta del nuevo nivel, hay una cámara de seguridad que dará la señal de alarma. Aparecerá un buen número de enemigos en un pasillo bastante estrecho, por lo que tu libertad de movimientos se verá bastante mermada. Ve primero a por el tipo que está armado con la automática y encárgate después de todos los demás. Si quieres puedes dar una vuelta por los pasillos y destruir las cámaras y a los vigilantes, que eso sí, están fuertemente armados.
Pero tu objetivo vital es el laboratorio, situado a la derecha de esta planta. Entra en él a través de una sala de descontaminación. En primer lugar evita la escalera porque la ametralladora automática te hará papilla, pero tienes que llegar hasta la sala de control situada arriba. Bien, ve al centro de la sala, y sube por la caja hasta llegar a las tuberías. Deslízate como has hecho en otras ocasiones hasta llegar al control del ordenador. Allí podrás entrar en el sistema, abrir los contenedores con los prismas y desactivar la ametralladora.
Ahora baja a por los prismas, aunque Marshall te pedirá antes que hagas una foto de uno de ellos con la microcámara de tu inventario. Sé hábil al recoger el tercer prisma y colócate cuanto antes el aparato del láser, porque en esos momentos tus compañeros de avisarán de la inminente llegada de Sark. Para que no sospeche, debes colocar los prismas en el láser e ir a toda pastilla a través de las escaleras a ocultarte detrás del ordenador, siempre agachado, claro está.
Aparecerá una secuencia de vídeo, donde Sark se dispone a utilizar el láser contra Jacobs. Cuando salga Sark de la habitación, tendrás 30 segundos para desconectar el láser y luego acabar con los enfermeros.
Libera posteriormente a Jacobs de sus ataduras con la ganzúa. Aunque de nuevo tendrás problemas con más enfermeros.
Una vez que tengas el láser operativo podrás utilizarlo para destruir unas cajas de fusibles del laboratorio. Una vez las hayas destruido podrás unir la nitroglicerina de tu inventario con la célula de energía del láser, antes de infiltrarte por la venta que conduce al almacén.

La huída

Tras hablar con Vaughn, sigue a Sark cuidadosamente sin que te localicen los guardias hasta que entres en una gran sala llena de camas. Allí podrás pelear con bastantes enemigos o ser cuidadoso, porque tu objetivo aquí es encontrar una jeringuilla que un doctor te la «proporcionará gustosamente». Luego tienes que recoger unas cuantas drogas de la farmacia que está protegida por bastantes tipos. Puedes distraerlos tirándoles un objeto que encontrarás en un radiador o bien, prepararte para una larga lucha.
Cuando tengas la droga preparada, regresa a la gran sala donde tendrás una nueva pelea con Sark. Deberás administrarle la droga en el momento que esté «noqueado». Ve a la habitación de al lado y recoge la silla de ruedas. Ponte el disfraz de doctor y podrás pasear a un Sark babeante. Ve con cuidado hasta las escaleras y cuando pases por el corredor, una nueva escena automática y bastante preocupante aparecerá.
Tras esto, y en la frenética huida, utiliza la caja sobre el agujero para saltar y llegar hasta la zona del ascensor. Ahora tu máxima preocupación es evitar que Sark sea recuperado por sus compinches. Corre todo lo que puedas hasta que traspases la puerta principal del hospital y puedas presencia una bonita voladura contigo fuera...



LA EMBAJADA

Tu principal misión es averiguar el papel que juega un diamante en los planos y escritos que realizó Rambaldi en el Renacimiento. Marshall, como siempre, te facilitará una serie de gadgets entre los que destaca un descargador de ficheros que será útil en la embajada en Hong Kong, tu próximo destino. Así pues, puedes elegir entre tener a Sydney como perfecta espía en la sombra, moviéndose sigilosamente o utilizar la violencia. Si escoges esta última opción, debes saber que tus enemigos son muy duros y muy buenos con las armas automáticas en esta ocasión. Ten mucho cuidado. De momento, tienes que ir a los servicios a resolver tus necesidades físicas. Sube las escaleras y ya que vas al servicio, aprovecha a seguir al guarda, noquearle y robarle la tarjeta. Esta tarjeta es de vital importancia para desactivar el sistema de cámaras de vigilancia.

La Biblioteca

Sal del cuarto de baño y cruza por la siguiente puerta. Atraviesa el pasillo e introduce la tarjeta en la ranura a la izquierda. Cruza el pasillo hasta que llegues a una pequeña habitación donde hay un guarda bastante molesto. Liquídale. Ve ahora a la otra habitación y coloca el dispositivo que bloquea las cámaras en el transmisor. Regresa por donde has venido y usa la tarjeta en la ranura de la derecha. Utiliza el «inutilizador de cámaras» para desactivar todas las cámaras que veas en la pared. Sube por la escalera y si encuentras una puerta que no se puede abrir utiliza la ganzúa. Sigue adelante hasta llegar a las escaleras que te conducen al piso superior. Explora los pasillos con cuidado, liquidando a los tipos que estén merodeando, hasta que aparezca una escena cinemática con el enemigo de este nivel: Sloane. Mantén a Sydney escondida en la habitación hasta que Sloane pase de largo. Ahora podrás dirigirte a la biblioteca. Allí estarás muy ocupado en librarte de unos cuantos guardias pesados. Después coge el llavero que se encuentra en lo alto de una de las librerías. Luego busca en el centro de la librería donde hay un ordenador oculto. Utiliza allí el disco duro que te proporcionó Marshall. Un aviso de tu compañero Vaughn te indicará que los guardias van en tu dirección. Usa el llavero que encontraste para abrir la puerta y escapa hacia la ventana.

El satélite

Las cosas van un poco mal porque algún miembro de la banda de Sloane debe haber manipulado la frecuencia con la que se comunica Sydney con el resto de su equipo. Te tocará subir y escalar por la fachada del edificio hasta que llegues al tejado y accedas a la antena del satélite. Allí podrás utilizar de nuevo tu dispositivo de disco duro y recuperar la transmisión.
Después que se haya completado la transmisión a Vaughn del virus deberás ir al Laboratorio. Baja por la escalera hasta el patio donde verás la ventana de la oficina. Métete en ella y busca a los guardias, elimínalos y obtén la preciada tarjeta llave. Estos guardias son sumamente peligrosos, aplica la astucia para matarlos de uno a uno.
Entra por la puerta y baja por las escaleras hasta que llegues al garaje, en el camino te vas a hinchar a matar guardias, así que utiliza las tácticas que hayas aprendido con estos nuevos enemigos.
Busca la entrada del almacén en el piso inferior del garaje. Ya sabes, multitud de guardias y coches que destrozar. Emplea bien el escaso armamento que te queda para ir avanzando poco a poco. Evita que Sydney se encuentre rodeada porque entonces no tendrá nada que hacer.

El engaño de Sloane

Entra en los almacenes. Por primera vez deberás utilizar técnicas de espionaje ya que aquí el combate abierto puede ser muy duro. Ve saltando sobre los diversos contenedores para que no te descubran, e incluso deberás engancharte a uno de los contenedores móviles para cruzando al otro lado del almacén, donde llegarás a una puerta. Allí podrás utilizar el dispositivo de almacenamiento de Marshall para descargar el virus, y abrirla.
Sigue bajando hasta que llegues al laboratorio. Hay bastantes científicos trabajando que atacarán a Sydney inmediatamente. Desconfía de ellos porque son tipos bastante duros. Ve a la caja fuerte y con tu todopoderosa ganzúa, roba el preciado diamante. Parece que todo ha terminado, pero todavía queda lo bueno. Marshall ha descubierto el origen de las interferencias del canal que utiliza Sydney. Debes bajar de nuevo al garaje e intentar «solucionar» el asunto.
A la izquierda del laboratorio encontrarás un ascensor que te facilitará la tarea de regresar al garaje. Allí, ve a la izquierda hasta que encuentres un camión con la puerta abierta.
Encontrarás el dispositivo que interfiere las frecuencias. Simplemente «hackealo». Pero no todo es tan sencillo, porque ahora nuestra amiga está atrapada. Sloane se ha dado cuenta que ha robado el diamante y ahora está delante de ella con un arma. Sydney no tiene más remedio que entregárselo, pero comprueba horrorizada cómo Sloane pulsa el interruptor para volatilizar la Embajada.

No apto para enfermos del corazón

Ahora, tenemos 10 minutos para localizar la carga explosiva y salvar a todas las personas que podamos, mientras Sloane huye con el preciado diamante. Ahora tranquilo, es una situación muy estresante sin duda alguna. Marshall ha localizado y enviado a tu PDA la situación de cuatro alarmas que debes localizar y pulsar. El camino más corto para realizarlo es dirigirte primero al almacén donde hallarás una alarma en mitad más o menos de la nave. Luego baja por las escaleras hasta el garaje, donde en las cercanías del famoso camión encontrarás la segunda alarma.
Luego dirígete al segundo piso de oficinas donde verás el segundo pulsador y, por último, ve a las oficinas del nivel principal para terminar tu tarea.
Bien, todo sería muy fácil si no hubiera tantos guardias con ganas de dar la lata. Utiliza tus mejores tácticas de correr y rodear a los enemigos y no te enfrentes a combates inútiles porque el tiempo corre.
Cuando hayas acabado con la guardiana, pulsa la alarma y dirígete al salón de baile por la escalera de la izquierda del vestíbulo principal.
El último obstáculo será enfrentarte a un grupo de asesinos, recupera alguna de las armas que haya por ahí y acaba con todos. Ahora dirígete al piano donde Dixon está intentando desactivar la bomba.
Es imposible desactivarla, así que tienes 30 segundos para correr a la puerta principal de la Embajada.
Si todo ha salido bien, la misión habrá finalizado felizmente. Si no, deberás cargar de nuevo la partida.

EL CLUB

Gracias a toda la información que ha recopilado Sydney, averiguarás que el objetivo de la «máquina» de Anna es alterar el equilibrio ecológico de todo el planeta al mover los polos de su sitio, provocando tal caos climático que la vida sobre la Tierra desaparecería, a excepción de los refugios que está construyendo con especies seleccionadas, y como únicos supervivientes humanos a los Seguidores de Rambaldi. Una locura que debe parar Sydney.
Y para pararlo deberás acudir al club situado en Río de Janeiro. Este nivel es bastante corto pero tiene mucha «marcha» en forma de peleas con enemigos muy peligrosos y que pondrán a prueba nuestra pericia en el control de combos.

En busca de Anna

La aventura empieza en los tejados, donde Sydney perseguirá a Anna. Avanza por los tejados y encárgate de los enemigos que están vigilando por esos parajes. Ten cuidado con ellos, ya sabes que su potencial de peligro cada vez es mayor. Atácalos de uno en uno. Continúa hasta llegar a unas escaleras que te conducirán hasta la calle. Llegarás a una pequeña caseta.
Verás a Anna, síguela. Ten mucho cuidado porque en este lugar hay bastantes grupos de guardias fuertemente armados. Una buena idea es esquivarlos utilizando la visión termal. Así llegarás hasta localizar a Anna,

entrarás en un almacén reconvertido en local nocturno, donde la puerta se cierra rápidamente detrás de ella. Marshall te informa que el local ha sido protegido con la tecnología desarrollada por la empresa InSec Security System, por lo que te esperarán sensores de calor y torretas ametralladoras. Marshall tiene un buen equipo para ti en uno de los camiones aparcados al lado del club. Búscalo y rodea de nuevo el club en busca de una entrada alternativa a la peligrosa puerta principal de esta peculiar discoteca. Entre el equipo se halla un arma muy útil contra los sensores de movimiento y calor. Tu entrada está justamente detrás del club. Hay un garaje con camiones y patrullas de vigilantes observándolo todo. Como siempre, puedes rodearlos y avanzar poco a poco, o eliminarlos uno a uno. Antes de llegar al ascensor tendrás un duro combate con dos de ellos. Luego para activar el ascensor debes utilizar el dispositivo de tu inventario para tales tareas. Te llevará al corazón del club.
Aparecerás en un laberinto de detectores de calor y ametralladoras. Sé hábil, pasa poco a poco hasta que llegues a una habitación con una tarjeta de acceso en un ordenador.
Recoge la tarjeta y prepara tu arma para congelar la cerradura de la puerta y poder salir de esa habitación. La tarjeta te vendrá de perlas para poder llegar al nivel superior del club, sigue utilizando tus dispositivos de bloqueo de los detectores termales.
Ahora usa el escáner de códigos en el dispositivo de seguridad de la puerta de cristal. A la derecha encontrarás un módem que debe ser manipulado para entrar en el sistema de seguridad. Ahora podrás atravesar las enormes puertas de seguridad que antes estaban bloqueadas y poder subir al tejado del club justo a tiempo de escuchar una muy interesante conversación entre Sloanne y Anna a través de la ventana.
Entre tanto, tendrás unos buenos momentos de «marcha» callejera con un buen número de guardianes dispuestos a destrozar tu particular «fiesta». Elimínalos sin contemplaciones. Tras la escena cinemática, podemos comprobar con horror cómo las comunicaciones con nuestros compañeros se han disipado. Bien, ahora podrás controlar al mismísimo Vaughn. Como está desarmado, debe recuperar una pistola de dardos tranquilizantes para poder enfrentarse a los seguidores de Rambaldi que están armados hasta los dientes. La localización de la pistola estará señalizada en el PDA de Vaughn, concretamente en la sala de reuniones donde también habrá una tarjeta de acceso para abrir las celdas.
Ahora ve a la zona de las celdas y avanza despacio, Vaugh no puede verse rodeado porque la misión finalizará con el triunfo de Anna; así que mucha paciencia hasta que llegues a la celda de Sark y hables con él. Te facilitará un código que desbloqueará las comunicaciones con Sydney.
De nuevo, un diálogo con tus compañeros que te informarán de la situación. Debes salir del club cuanto antes. Toda la seguridad ha aumentado espectacularmente y tienes poco tiempo para hacerlo. Graba la partida, seguro que tendrás que intentarlo varias veces. Cuidado con el gas, dejará a Sydney K.O. durante unos instantes. Cuando llegues al vestíbulo principal del club estarás rodeada de enemigos. Salta e intenta sobrevivir durante tres minutos. Al cumplirse la cuenta atrás, las puertas se abrirán. Mucha suerte.

EL BÚNKER

El final del juego acontece en Rusia, donde Anna tiene un búnker secreto oculto. Allí Anna prepara a sus seguidores para el cambio climático. Sydney estará equipada al máximo en esta ocasión, así como un eficaz disfraz de seguidora de Rambaldi que le hará pasar inadvertida en los momentos más difíciles.
Al principio de la misión, tenemos a Sydney en lo alto de una montaña echando un vistazo a la entrada del búnker. El acceso va a ser bastante difícil por lo que controla a los distintos guardianes. Ve a la derecha del todo y encárgate de un guardián. Aguarda allí hasta que puedas grabar por completo el código de acceso al búnker.

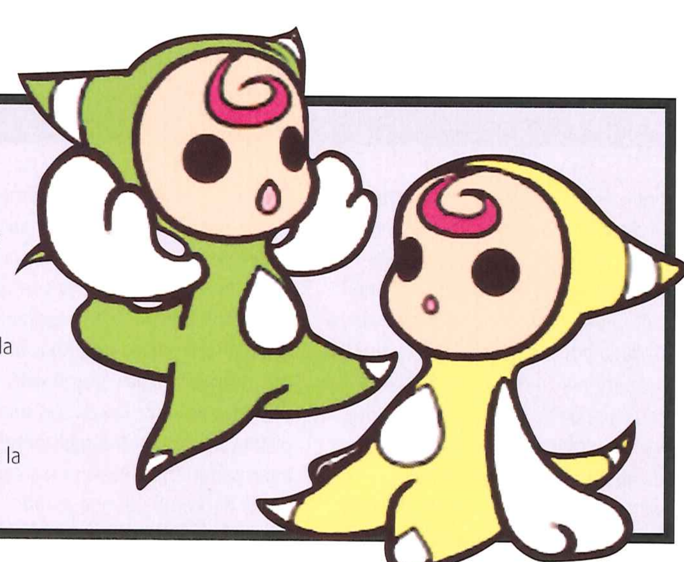
El bastión del miedo

Ahora, una vez grabado el código, baja despacio por las rocas hasta llegar a la entrada del búnker. Aquí hay un buen número de guardianes y ametralladoras automáticas. Puedes desconectarlas utilizando tus habilidades informáticas. Y en cuanto a los guardianes, ya sabes que puedes utilizar técnicas de infiltración o una loca y suicida confrontación directa. Estamos en el último episodio, los enemigos son muy duros y Sydney debería saber utilizar todas sus técnicas de combate, así como los distintos combos de noquear. Te vendrán muy bien.
La escalera a la izquierda de la entrada conduce a la hilera de ametralladoras que te harán papilla en cuanto pases la puerta. Sube y desconéctalas. Una vez abajo, ve a la puerta principal y usa el código de acceso. Estarás dentro del búnker, por lo que aprovecha para salvar partida. Avanza hasta llegar a una enorme sala con carros de combate, mientras habrás tenido que utilizar tu útil ganzúa como otras tantas veces en el juego. En el centro de dicha sala se encuentra el ascensor que te llevará al centro de operaciones de Anna.
En primer lugar ahora, debes apoderarte del código. Para ello, coloca el prisma en uno de los paneles de las columnas. Así obtendrás el código, pero ten cuidado porque aquí la vigilancia es extrema. Sube ahora por las escaleras de metal y llegarás a la sala de control del ascensor. Tendrás un breve diálogo con Marshall y te indicará que tienes que ir lo más deprisa posible porque sólo tendrás 30 segundos antes de que suene la alarma. Ve directo al ascensor y allí tendrás un tremendo combate con una de las guardianas de Anna.
Cuando bajes te encontrarás con una desagradable sorpresa. Muchos soldados y el cañón de un tanque apuntándote no parece una buena solución. Vaughn te indicará que subas por las tuberías de ventilación y dar un pequeño rodeo como ya hiciste en el laboratorio del casino. Sube rápido por las escaleras de la izquierda y ten mucho cuidado con las numerosas trampas. Avanza despacio para no caerte o estropearías todos los planes, así llegarás a uno de los conductos de ventilación.
Ten cuidado con la habitación helada y usa tu visión de calor para encontrar el camino correcto. Baja hacia la caverna, deslízate por las tuberías y llegarás abajo.
Allí te enfrentarás con dos seguidores de Rambaldi, un hombre y una mujer. Esta última te «cederá» sus ropas gentilmente y podrás pasar por los pasillos llenos a rebosar de seguidores de Rambaldi.
Ve tranquilamente y sin correr para no levantar sospechas

La Máquina

Llegarás a una habitación con un superordenador. Deberás entrar en él para enviar la información a tus compañeros y en ese mismo momento deberás enfrentarte a un buen número de soldados. Y es que a partir de ahora deberás tener sangre fría y un conocimiento exhaustivo del mando de la PlayStation para realizar combos, porque te enfrentarás con el mismísimo Sloane.
Tras vencer a Sloane éste se ofrece para ayudar, pues está harto de Anna y de sus deseos de destruir el mundo. Fíate de su palabra y combate contra todo bicho viviente que se mueva.
Luego conduce el tanque que encontrarás y destruye la puerta congelada que se encuentra en la esquina.
Después, combatirás contra Anna. Cuando llegues a este punto, deberías manejar con soltura a Sydney y sus movimientos de ataque y defensa. Anna es el enemigo más preparado del juego y con diferencia el más fuerte. Cuando estés a punto de vencer a Anna, activará la máquina antes de desfallecer.
Ve a la sala de al lado donde está la enorme máquina e inutiliza a Anna quitándole el láser. Ahora apunta el láser para destruirla.
Para completar el proceso debes incluir el prisma, y el láser te conseguirá una salida.
Huye a toda velocidad hasta llegar a la superficie y todo habrá acabado mientras una enorme explosión envía a paseo los sueños de Anna.

BOMBASTIC



DESAFÍO 1
Introduce en la pantalla de *Passwords* la contraseña: **BbrMjXSbnB3**.

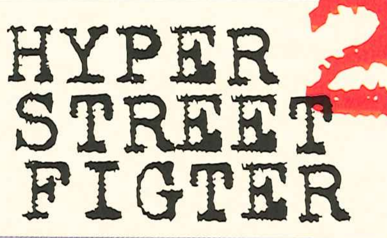
DESAFÍO 2
Introduce en la pantalla de *Passwords* la siguiente contraseña: **mqH7aHQUMC3**.

DESAFÍO 3
Introduce en la pantalla de *Passwords* la siguiente contraseña: **APGyfYbXJd3**.

DESAFÍO 4
Introduce en la pantalla de *Passwords* la siguiente contraseña: **ijEhjTtETe3**.

DESAFÍO 5
Introduce en la pantalla de *Passwords* la siguiente contraseña: **hfjYWUKb343**.

DESAFÍO 6
Introduce en la pantalla de *Passwords* la siguiente contraseña: **J3P8rFqeTF3**.

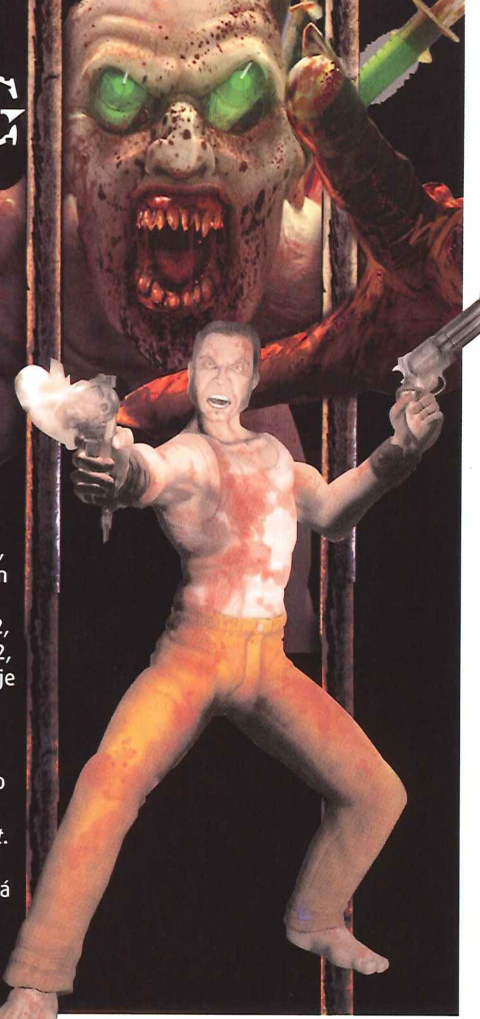




SELECCIONAR A AKUMA
Selecciona la velocidad de juego y a continuación elige la clase de personajes «Super X». Después ilumina, pasando el cursor sobre ellos, a los siguientes personajes durante dos segundos exactamente: Ryu, T. Hawk, Guile, Cammy y Ryu de nuevo. Ahora presiona *Start* seguido de los tres botones de puñetazo (los puedes asignar a un sólo botón). Es algo complicado, pero cuando lo logres conseguirás controlar al luchador más poderoso de todo el juego.



The Suffering



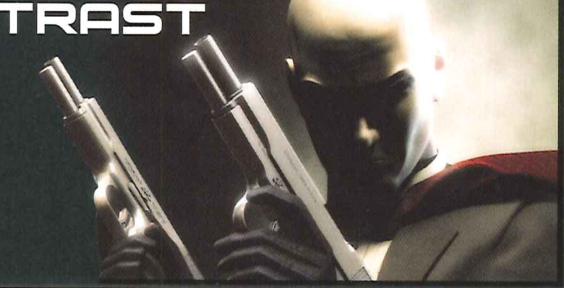
VIDA AL MÁXIMO
Mantén presionados L1, R1 y X, y a continuación presiona la siguiente combinación: Abajo, Abajo, Abajo, R2, Arriba, Arriba, Abajo, Arriba, R2. Un mensaje en pantalla te confirmará que el truco ha funcionado.

TODAS LAS ARMAS
Mantén presionados L1, R1 y X, y a continuación presiona la siguiente combinación: Abajo, Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha, Izquierda, R2, Arriba, Izquierda, Abajo, Derecha, Arriba, Derecha, Abajo, Izquierda, R2, Abajo, Abajo, Abajo, R2, R2.. Un mensaje en pantalla te confirmará que el truco ha funcionado.

PISTOLA GONZO
Mantén presionados L1, R1 y X y a continuación presiona la siguiente combinación: Izquierda, R2, R2, R2, Derecha, Izquierda, Derecha, Izquierda, Arriba, R2, R2, R2, Abajo, Arriba, Abajo, Arriba, R2. Un mensaje en pantalla te confirmará que el truco ha funcionado.

EN BLANCO Y NEGRO
Mantén presionados L1, R1 y X, ha continuación presiona la siguiente combinación: Arriba, R2, Izquierda, R2, Abajo, R2, Derecha, R2. Un mensaje en pantalla confirmará que el truco ha funcionado. Si quieres desactivar este curioso efecto tan sólo tienes que presionar el botón *Start*. Cuando salgas de la pausa la imagen volverá a su normalidad.

HITMAN: CONTRAST



PASAR DE NIVEL
Para llegar al final del nivel en el que estés jugando en ese momento y conseguir una nueva arma como recompensa al haber realizado una excelente misión, pulsa en el transcurso de la acción, sin pausar el juego: R2, L2, Arriba, Abajo, X, L3, Círculo, X, Círculo, X.



MUSIC TELEVISION®

MTV MAGAZINE

En junio descubrimos a la pareja del verano

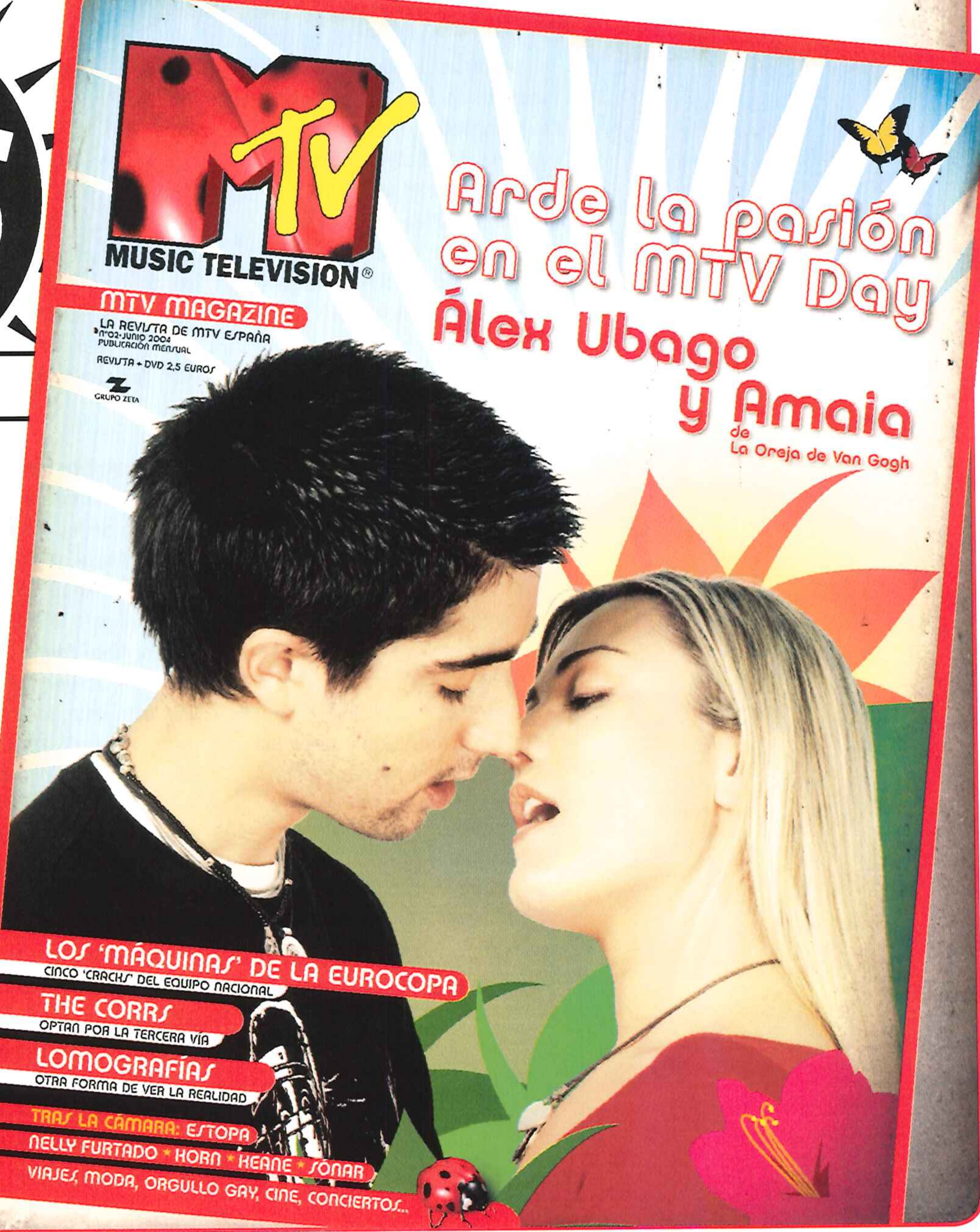


REVISTA + DVD



Y además, llévate **gratis** los videos musicales que más te gustan:

Janet Jackson, Marlango, Deluxe, Sexy Sadie, Macaco, Jotamayúscula...



CONSULTORIO OFICIAL DE PlayStation 2



¡PONTE LAS PILAS!

+

Al fin hemos tenido la oportunidad de jugar al impresionante *Driv3r*, después de tantos meses de desarrollo. Reflections ha conseguido representar el comportamiento de los vehículos de la forma más realista que hemos visto en un videojuego y su apartado gráfico es muy superior a lo existente.

Finalmente, después de varios retrasos y cancelaciones, *GT4 Prologue* llega al mercado español. Aunque es perfecto para preparar el lanzamiento de *GT4*, es casi seguro que su longitud y la cantidad de vehículos disponibles se queden cortos para los aproximadamente 40 Euros que cuesta.

−

True Crime 2 y GTA: San Andreas

¡Hola! Tengo algunas dudas sobre unos cuantos juegos. A ver si me podéis ayudar:
1.- ¿Habrá secuela del *True Crime*?
2.- ¿Para cuándo el *Splinter Cell* nuevo?
3.- ¿Se sabe algo nuevo sobre el *GTA 5*?
4.- ¿Tiene fecha de salida PlayStation 3 y PSP?
5.- ¿Habrá muchas diferencias en cuanto a jugabilidad y variedad de escenarios en *The Getaway 2* (con respecto al primero, claro)?
Javier Manzanares, vía e-mail.

1.- Parece ser que sus creadores se pondrán a planificar la secuela de *True Crime* en cuanto completen el desarrollo de la versión de PC de inminente aparición en el mercado.
2.- En nuestras páginas de *PreTest* y en la sección On-line encontrarás suculenta información sobre *Splinter Cell: Pandora Tomorrow*.
3.- Take Two, como de costumbre, administra las noticias sobre sus lanzamientos más importantes con cuentagotas. Lo único que se sabe es que se llamará *GTA: San Andreas* y que aparecerá a finales de año; aún no se conocen detalles sobre sus posibilidades, su desarrollo o su entorno gráfico.
4.- Sony ha confirmado que PSP hará aparición cerca del final de 2004 en Japón y que, poco más tarde, ya en el próximo año, llegará a Estados Unidos y Europa. Del sucesor de PlayStation 2 sólo se rumorea que llegará durante 2005, aunque parece una fecha demasiado apróximada si tenemos en cuenta que aún no se han confirmado la mayoría de los detalles técnicos de la máquina.
5.- Al igual que la primera entrega, el nuevo título de Team Soho se desarrollará en Londres. Su mecánica será similar al del primer *The Getaway*, aunque se ha confirmado que sus escenarios serán mucho más grandes y ofrecerán más posibilidades.

El final de la saga Final Fantasy

Hola, somos dos chavales de Madrid y queremos felicitaros por la revista, que es la mejor. Tenemos todos los *Final Fantasy* y queremos saber:
1.- ¿Cuándo piensa **Square Enix** acabar la saga *Final Fantasy*?
2.- Sabemos que *FFXI* sólo es On-line pero, ¿tienen en proyecto sacar *FFXI* Off-line?
3.- ¿Podemos comprar el libro exclusivo de *Final Fantasy X-2* y las láminas que regalabais el mes pasado en el concurso?
4.- ¿Podéis meter en el DVD-Demo alguna partida de *Final Fantasy X* y otra de *FFVII*?
Alex y Sergio, vía e-mail.

1.- ¡Esperemos que no acabe nunca! Teniendo en cuenta que ninguno de los títulos de la saga tiene relación argumental alguna, es difícil augurar un desenlace «lógico» para la saga.
2.- No. *Final Fantasy XI* es exclusivamente On-line, aunque Square Enix está ultimando los detalles de su esperado *FFXII*, que regresará a su desarrollo RPG clásico.
3.- Para conseguir las láminas de imanes lo tendréis bastante complicado, pero el libro lo he visto en un par de tiendas de cómics del centro de Madrid; no creo que os resulte difícil encontrarlo.
4.- Nos gustaría decidir lo que incluir o no en el DVD-Demo, pero el contenido viene definido desde la central de Sony Computer en Londres, así que nosotros no podemos hacer nada para cambiarlo.

Whiplash o I-Ninja

Hola. Antes de nada felicitaros por vuestra gran objetividad a la hora de evaluar los juegos. Ahí van mis preguntas:
1.- Poseo *Bloodrayne*, ¿existe mucha diferencia con respecto a *Return To Castle Wolfenstein* en cuanto a temática y calidad?
2.- Cuál de estos juegos es mejor: *Rainbow Six 3*, *Ghost Recon* o *SOCOM II*, ¿se diferencian mucho entre ellos?
3.- Qué juego consideráis más divertido: *Whiplash* o *I-Ninja*.
Christian González, vía e-mail.

1.- Son dos juegos totalmente diferentes. Mientras que BlodRayne es una aventura en tercera persona, *Return To Castle Wolfenstein* es un *shoot'em-up* en primera persona.
2.- Técnicamente, *Rainbow Six 3* lidera la lista, seguido de *SOCOM II*. *Ghost Recon* está a años luz de ambos en todos los aspectos. El desarrollo de los tres es similar, aunque *Rainbow Six* es en primera persona, y *SOCOM* y *Ghost Recon* en tercera.
3.- *Whiplash* es más «auténtico» y más variado que *I-Ninja*.

Enviad vuestras consultas a:
PlayStation 2
Revista Oficial - España
Calle O'Donnell, 12
28009 Madrid
Escribe **S.O.S.** en una esquina del sobre, o manda un e-mail a **ps2@grupozeta.es** poniendo como asunto **S.O.S.**

PlayStation 2
Revista Oficial - España

CONCURSO



Sony C.E. y **PlayStation 2 Revista Oficial** te invitan a conocer el juego de coches más fascinante para PlayStation 2. Si quieres ser uno de los 20 afortunados ganadores de 1 juego Gran Turismo Prologue, tan sólo tienes que participar en este concurso enviando un mensaje de texto con la respuesta correcta a la siguiente pregunta antes del día 18 de junio.



20 Juegos

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT
PlayStation

¿Cómo se llaman los creadores de GT?

A) Sun **B**) Polyphony D. **C**) Karba Bol

CONCURSO «GRAN TURISMO 4»

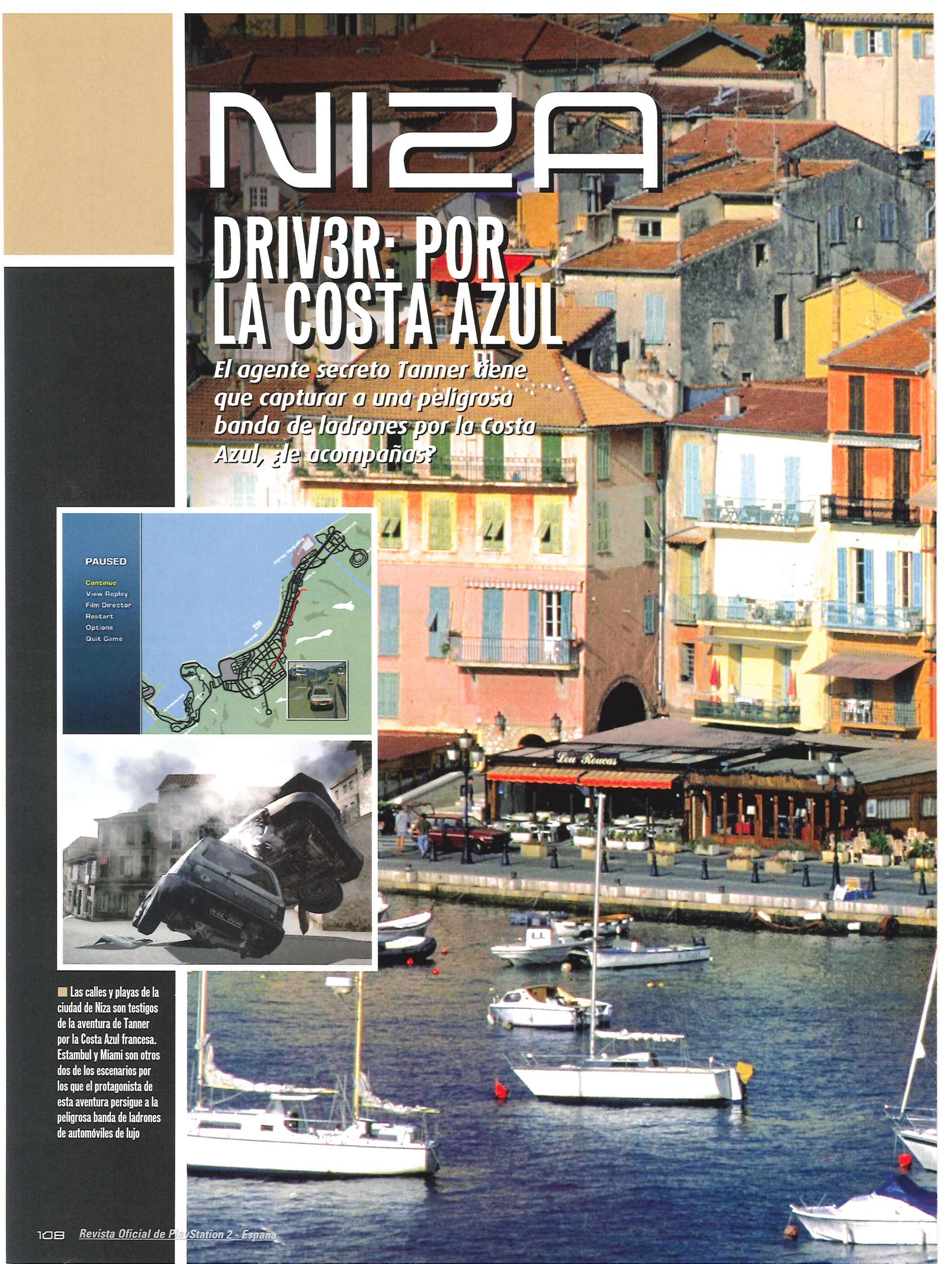
La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número 5584 poniendo la palabra **gt4ps2, espacio + respuesta correcta**. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la A, deberías mandar al número 5584 el siguiente mensaje: gt4ps2 A

Coste máximo por cada mensaje 0,90 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O'Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 18 de junio.

NIZA

DRIV3R: POR LA COSTA AZUL

El agente secreto Tanner tiene que capturar a una peligrosa banda de ladrones por la Costa Azul, ¿le acompañas?



Las calles y playas de la ciudad de Niza son testigos de la aventura de Tanner por la Costa Azul francesa. Estambul y Miami son otros dos de los escenarios por los que el protagonista de esta aventura persigue a la peligrosa banda de ladrones de automóviles de lujo

POR YOLANDA GONZÁLEZ

VIAJES

Donde el protagonista eres tú



Tanner cuenta con un arsenal de armas para cazar a los ladrones

Sus superiores lo saben. Al agente secreto Tanner no se le escapa ni una. Pueden confiar en él las misiones más arriesgadas. Un misterioso comprador ha encargado el robo de 40 coches de lujo y Tanner, aunque cansado de perseguir a los malos en las dos entregas anteriores de *Driver*, no se lo piensa ni un segundo. La misión es complicada, pero los jefes le ponen en bandeja la posibilidad de emplear 70 potentes cochazos para cazar a la peligrosa banda de «amigos de lo ajeno». Niza es una de las ciudades que este policía pone patas arriba siguiendo la pista a los cacos.

Es una pena que Tanner haya pasado por la Costa Azul y no haya tenido tiempo de disfrutar de sus playas. Tú, si puedes. Y nosotros, desde **PS2 R.O.**, te recomendamos algunos itinerarios. Glamour, lujo, famosos... Todos estos calificativos encajan cuando queremos hablar de la Costa Azul o de la también llamada Riviera francesa, emplazamiento en el que ubicamos la ciudad por la que conduce de modo temerario el protagonista de nuestra aventura. Niza es el lugar propicio para el goce de todos los sentidos.

La vista se llena de todas las gamas del azul. El olfato se embriaga de olor a mar y del aroma de los más refinados perfumes franceses. Las olas del mar deleitan nuestros oídos. Arena y agua para el tacto y una versión más delicada de la dieta mediterránea para nuestras papilas gustativas. Aunque mucha gente acude a Niza atraído por la fama de sus playas, si las comparamos con otras de la



Debido a la disposición de las calles de Niza y al intenso tráfico en la época estival es muy recomendable alquilar una bicicleta para conocer la ciudad

MONTECARLO Y CANNES

Si has decidido tirar la casa por la ventana y acabar con tus ahorros, estás en el sitio adecuado. Muy pocos pueden presumir de haber gastado casi 600 Euros en una habitación del Carlton Intercontinental de Cannes. Más económico, en la misma ciudad, resulta el Touring Hotel. Para recuperar parte del dinero que has invertido en el viaje, nada como arriesgar en el Casino de Montecarlo.

CURIOSIDAD

Fue el poeta Stephen Liégeard el que, asombrado por la belleza de las playas de esta zona de la costa francesa, la bautizó con el nombre de Costa Azul. Junto a estas líneas, podemos observar la iglesia de la Concepción y el faro de Cannes.

© valdazur.ifrance.com

Riviera francesa o incluso con algunas de las nuestras, dejan algo que desear. No es que desde estas líneas desaconsejemos viajar a Niza, pero te invitamos a que te levantes de la toalla de la playa y a que visites algunos de los museos que salpican la ciudad. En el 164 de la Avenida Des Arenes de Cimiez, puedes contemplar la extensa colección del Museo Matisse. Disfruta echando un vistazo a parte de la producción pictórica de este fauvista. En el Museo Nacional Mensaje Bíblico Marc Chagall verás más de 400 pinturas de temas religiosos donadas por la familia del autor.
Regálate un paseo por el mercado de flores de la Promenade des Anglais, el centro de actividad de la ciudad. Y si es verano la estación en la que has decidido visitar Niza, te recomendamos además de desplazarte en transporte público (suele haber retenciones importantes a la entrada de las playas) que te pases por el anfiteatro de Chimiez. Por este

SI TE SOBRA TIEMPO EN TU ESTANCIA EN LA COSTA AZUL, NO DEJES PASAR LA OPORTUNIDAD DE SUBIR AL TREN QUE VA DE NIZA A DIGUE

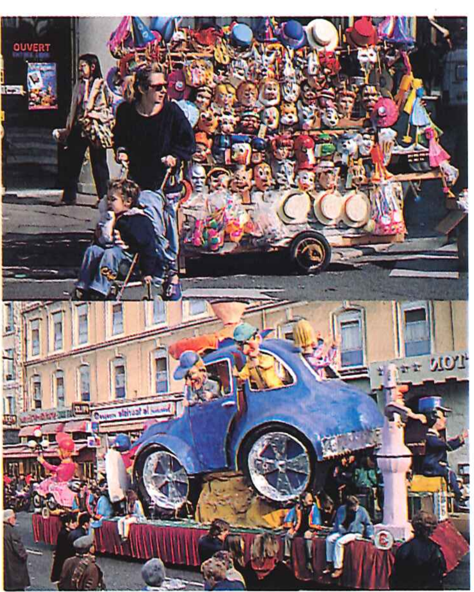
■ No te olvides de contemplar algunas obras de Picasso en la localidad de Antibes

■ A tan sólo 12 manzanas de la estación Nice-Ville, sobre las rue Durante y rue D'Anglaterre, puedes encontrar varios hoteles económicos

escenario se pasean las figuras más importantes del *jazz* en el archiconocido Festival Internacional de *Jazz* de Niza. A pocos minutos de tren llegamos a Cannes, ciudad que acoge anualmente el famoso y glamouroso festival internacional de cine. Sus playas merecen la pena, pero la mayoría de ellas pertenecen a los hoteles.
Montecarlo, famoso por su Casino; Mónaco, principado de los Grimaldi; Saint-Tropez y Menton son otros de los destinos casi obligados que debes visitar si has decidido hacer de la Costa Azul tu lugar de vacaciones.
Tienes varias maneras de empezar tu aventura en la Costa Azul. La más fácil y cómoda es la de viajar en avión desde España. Otra opción es la de organizarte la partida a tu medida y desplazarte en coche a través de la autovía del Mediterráneo. Los precios del transporte público y de los taxis en la Costa Azul difieren poco de las tarifas españolas. Más información en www.guideriviera.com.

COSTA SÍ, PERO NO SÓLO PLAYAS

En ocasiones, muchos de los turistas que eligen la Costa Azul como destino, buscan el lujo y el glamour que reflejan las revistas del corazón.
Muchos son los que desconocen el rico patrimonio cultural de la Riviera francesa. Sin moverse de Niza, es posible admirar las suntuosas residencias construidas en 1900 por las ricas familias inglesas y que hoy han sido transformadas casi en su totalidad en hoteles de lujo. También puedes visitar la casa en la que vivió Renoir durante sus últimos 12 años y el museo de la Fundación Rotschild. Los apasionados por el impresionismo tienen una cita obligada: el Museo de Bellas Artes. Obras de Degas, Bonnart, Monet y Renoir cuelgan de sus paredes. Y si pasas por el pueblo de Saint-Paul-de-Vence, no lo abandones sin antes haber recorrido las bellas galerías de arte de las inmediaciones de la calle principal.



EL CARNAVAL MÁS COLORIDO

Brasil, Venecia, Santa Cruz de Tenerife... A esta lista de zonas del carnaval por excelencia, podemos incorporar Niza. Como muestran las imágenes que te ofrecemos sobre estas líneas, la ciudad se convierte en una de las más coloristas del mundo. Si caes por Niza por estas fechas, no olvides comprarte alguna de las típicas máscaras en los puestos callejeros.



Sobre el terreno de juego los tenistas necesitan atuendos ligeros y muy transpirables para que no disminuya el rendimiento del jugador:

1. Roger Federer lleva una atractiva camiseta de Nike. 40 Euros
2. Camiseta de competición de Adidas muy utilizada por Marat Safin. 50 Euros
3. Camiseta Nike sin mangas : 32 E
4. Chandal a dos piezas de Fila: 52 E

5. Conjunto de pantalón y camiseta de Fila. 27 E y 32 E respectivamente.
6. Anna Kournikova lleva un conjunto de Adidas. Camiseta 50 E, falda 48 E

NO TE OLVIDES DE...

Una buena elección de raqueta puede ser determinante en el éxito de un partido de tenis de competición. Es por ello que hay que tener en cuenta aspectos como el material de fabricación, los cordajes y anatomía, que harán que la raqueta posea un marco más robusto y duradero, y un mayor control y confort. Os ofrecemos algunas sugerencias, así como los complementos básicos para practicar este deporte:

1.- Estuche que contiene tres pelotas oficiales de la Copa Davis. Son de Wilson y poseen tecnología Air D-Fense.
2.- Mochila Prince diseñada con dos compartimentos para raquetas y otro para guardar las deportivas. 79 Euros
3.- Raqueta Volk Quantum: su diseño se caracteriza por favorecer el liftado. 150 Euros.
4. Raqueta Wilson: es de Hyper Carbon indicada para jugadores con swing medio. 210 Euros

SOBRE EL TERRENO DE JUEGO

Tierra batida, césped, asfalto... Dependiendo del terreno de juego será más aconsejable utilizar un tipo específico de calzado pero, independientemente de este aspecto, todos los tenistas buscan la durabilidad, amortiguación, sujección y agarre.

1. Zapatilla Barricade de Adidas se caracteriza por la estabilidad e independencia de talón y antepié. 120 E
2. Zapatilla X-Point de Fila, destaca por su peculiar diseño y comodidad. 95 E
3. Zapatilla Figjam DMX Reebok. Corte de piel con rejillas laterales de fibra metálica. 105 E
4. Zapatilla Vapor S2 de Nike. Ligera de bajo perfil para potenciar la velocidad. 120 E

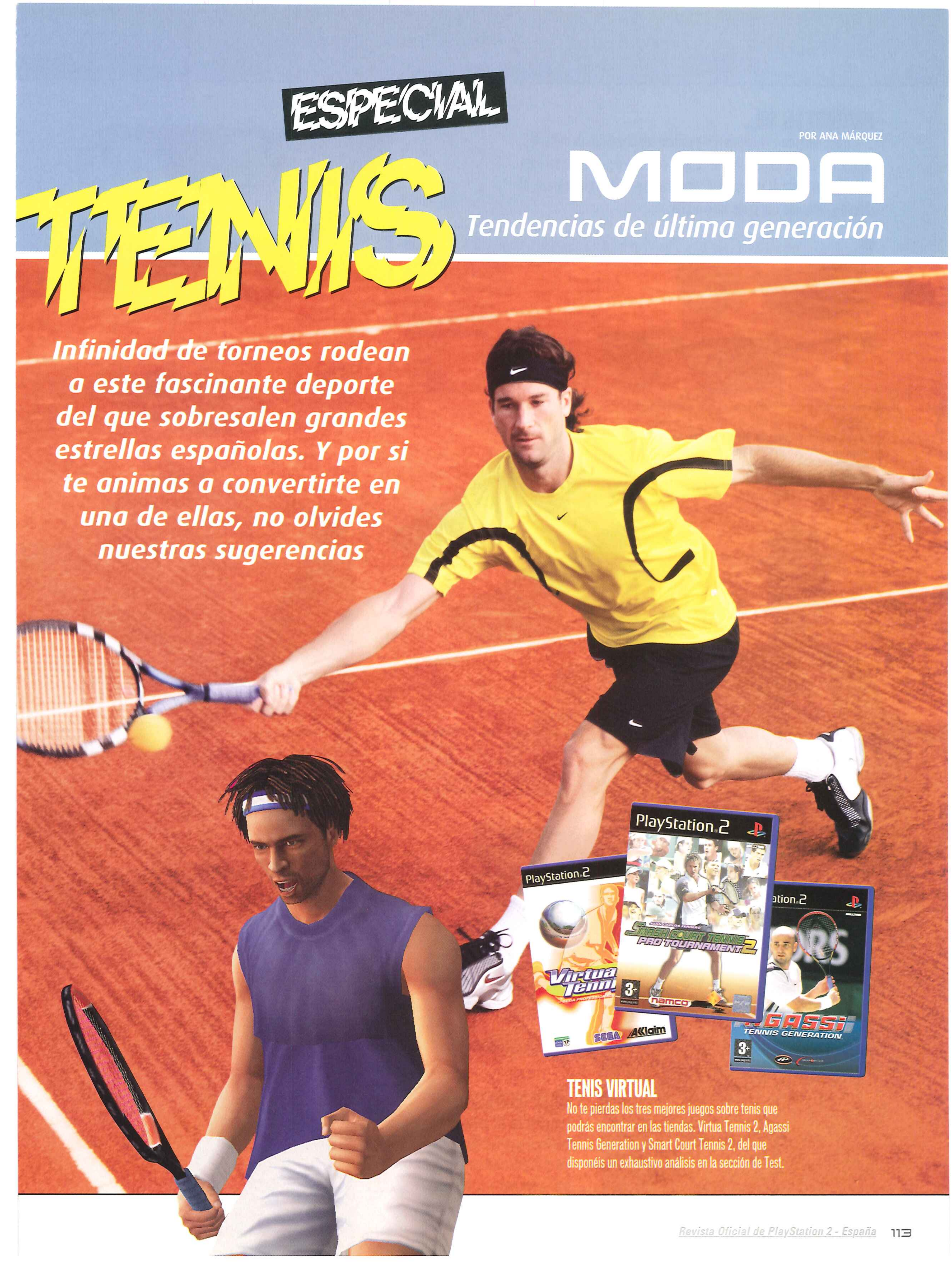
ESPECIAL

POR ANA MÁRQUEZ

TENIS MODA

Tendencias de última generación

Infinidad de torneos rodean a este fascinante deporte del que sobresalen grandes estrellas españolas. Y por si te animas a convertirte en una de ellas, no olvides nuestras sugerencias



TENIS VIRTUAL

No te pierdas los tres mejores juegos sobre tenis que podrás encontrar en las tiendas. Virtua Tennis 2, Agassi Tennis Generation y Smart Court Tennis 2, del que disponéis un exhaustivo análisis en la sección de Test.

PROTÉGETE DEL SOL...

... Y sigue estando a la última. Ésta parece ser la política de múltiples firmas que tienen en su haber un amplio catálogo de gafas de sol para todos los gustos y de una calidad inmejorable que busca la ligereza, el diseño y, ante todo, la protección ocular.

1



2



3

ARNETTE
Presenta su gama unisex de estilo moderno con lentes de policarbonato y montura flexible, muy resistente y ultraligera. Son de talla mediana y los tres modelos están disponibles en 17 colores.
1.- 75 Euros
2.- 72,40 Euros
3.- 72,40 Euros

1

2

RAY BAN
La nueva colección de gafas de sol de una de las firmas más prestigiosas en su sector apuesta por la montura de acero, muy ligera, y con un diseño unisex. Disponible con lentes polarizados:
1.- 112 Euros (talla mediana)
2.- 110 Euros (tallas mediana y grande)

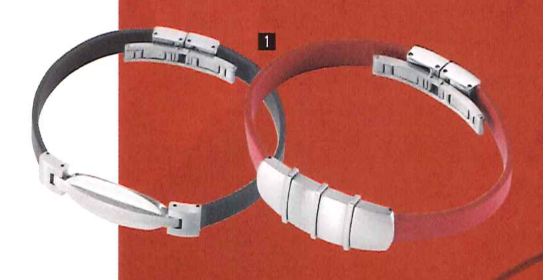
PEPE JEANS
Manteniendo el espíritu juvenil que siempre ha caracterizado a la firma británica en todas sus colecciones tanto de textil como de zapatería, ofrece esta nueva temporada gafas de sol de gran calidad con monturas de metal y de diseño fashion: Ambos modelos: 60 Euros



VISTE TU CUERPO

Viceroy lanza una nueva gama de complementos, bajo el subtítulo **Fashion**. Las piezas van presentadas en un estuche especialmente diseñado para la ocasión con el nombre de David Bisbal, quien da imagen a esta colección.

1

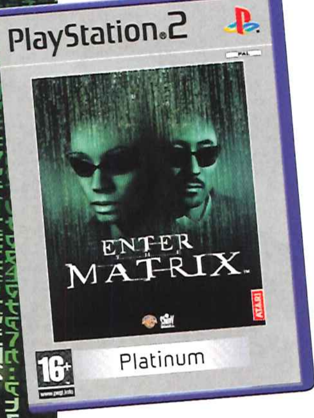


2

3



1. Dos modelos de pulseras con cierres de seguridad. 65 Euros
2-3. El cordón de los colgantes está disponibles en marrón, negro y rojo. 55 Euros



ENTER THE MATRIX

Las gafas de sol de Neo y Morfeo fueron imitadas por infinidad de fabricantes. Ahora, podrás encontrar el juego en serie Platinum por 29,99 Euros.



MÁS QUE MODA

Pull and Bear nació con la idea de fomentar un estilo de vida, creando espacios más que tiendas. Por eso durante la temporada 2002/03 instaló varias **PlayStation 2** en ciertos comercios de Madrid y A Coruña. Además, sus prendas (cómodas y muy juveniles) representan el espíritu de muchos usuarios de consola.

TOP SUPERWOMAN
De tirantes y con elástico rojo en la cintura. 9,90 Euros

BOLSO
Muy a juego con la camiseta de la selección brasileña. 19,90 Euros

CAZADORA DENIM
Con goma elástica multicolor. 29,90 Euros

VAQUEROS
Pantalón denim para ella al estilo Serious Sam (protagonista de Next Encounter, el juego de Take Two). 29,90 E

CARGO
Pantalón pirata con bolsillos para él. 29,90 Euros

POLO RUGBY
Con doble manga a dos colores. 19,90 Euros

UN PASO ADELANTE

La nueva temporada estival trae consigo un calzado especial, con materiales transpirables, muy flexibles y de estructura cómoda. Ya sean esclavas, deportivas o zapatos cerrados, este verano no vas a pasar nada de calor.
Esta es nuestra propuesta...

1. Zapatilla Roland de Quiksilver: 90 E
2. Esclava Priepe de Quiksilver: 45 E
3. Esclava en piel Pikolinos: 79 Euros
4. Zapato cerrado Pikolinos: 88 E 5.
5. Zapatilla Cheyenne Quiksilver: 90 E

BECKHAM CON ZAPATOS NUEVOS

El capitán de la selección inglesa presenta las **Predator Pulse**, las nuevas botas que utilizará a partir de ahora. El precio estimado es de 175 Euros.

GENUINAS PREDATOR
Presenta una révolucionaria tecnología llamada PowerPulse

POR B.S.

LOS MEJORES TRAILERS DE LA RED

Sé el primero en ver los estrenos que arrasarán este verano...

SPIDERMAN 2

Se acabaron los *teasers*. **Columbia** ha puesto por fin en circulación el tráiler de las nuevas aventuras del trepamuros.

http://spiderman.sonypictures.com



KILL BILL VOL. 2

La venganza de La Novia continúa, ahora con el desierto como escenario. ¿Será capaz de matar finalmente a Bill?

http://killbill.movies.go.com



THE TERMINAL

Lo nuevo de Spielberg se basa en una historia real: la de un hombre obligado a vivir en una terminal de aeropuerto.

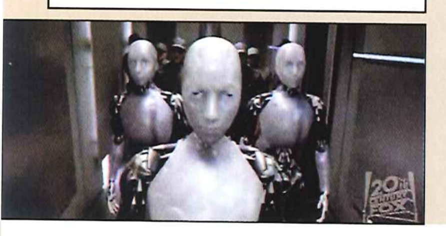
http://theterminal-themovie.com

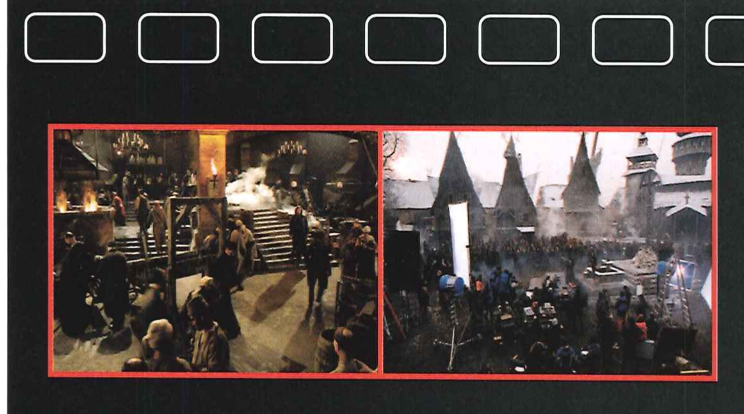


I ROBOT

Las leyes de la robótica creadas por Isaac Asimov no parecen detener al droide asesino del último filme de Will Smith.

http://www.irobotmovie.com





UN RODAJE DURO

Los actores se han enfrentado a todo tipo de peripecias durante el rodaje de la película. Desde sufrir durante horas la presión de los arneses utilizados para ejecutar los espectaculares vuelos de los vampiros, hasta enfrentarse a temperaturas extremas en Praga. Como contaba Elena Anaya, que tuvo que soportar doce horas frente a la cámara a 14 grados bajo cero, con la estricta supervisión de un médico.

Van Helsing



CINE
Lo mejor de la cartelera

TÍTULO ORIGINAL: VAN HELSING
DIRECTOR: STEPHEN SOMMERS
GUIÓN: STEPHEN SOMMERS
REPARTO: HUGH JACKMAN, KATE BECKINSALE, RICHARD ROXBURGH, DAVID WENHAM, WILL KEMP, KEVIN J. O'CONNOR, SHULER HENSLEY, ELENA ANAYA, SILVIA COLLOCA, JOSIE MARAN
GÉNERO: ACCIÓN
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
DISTRIBUIDOR: COLUMBIA

SOMMERS CONVIERTE A VAN HELSING EN UN CAZARRECOMPENSAS

Decía Hugh Jackman, «el prota», sobre esta su última incursión en el cine de acción (ha sido Lobezno en los *X-Men*), que más que una historia de terror le parece haber intervenido en un *western*. El actor australiano tiene razón. Tomando como excusa el personaje creado por Bram Stoker para derrotar al Príncipe de las Tinieblas con conocimientos medio científicos medio mágicos, Sommers juega a dibujar un cómic para la gran pantalla, esbozando a una criatura que podría ser héroe pero que cuenta con un lado algo menos claro, justo como esos pistoleros del viejo Oeste que no se sabe si van tras criminales por hacer justicia o simplemente por la recompensa. Así ve Sommers a su Van Helsing, un «eliminador», un mercenario... Y plano tras plano se desarrolla la acción, sin descanso, dejando de lado otros aspectos que entre tanta caza nocturna podría quedar algo ridícula. Puede que Sommers reflexionara después de ver el resultado definitivo de su *Momia* y el posterior *Regreso*, que parecían perder fuerza con tanto chiste malo. Aquí Sommers divierte y también demuestra que se sabe el oficio de cineasta regalando al público un homenaje a las películas del género de terror de los años treinta, con una secuencia en blanco y negro.

http://www.vanhelsing.net

ENTREVISTA

TEXTOS: ISABEL GARRIDO
FOTOGRAFÍA: JAVIER BAUTISTA

Elena Anaya, nuestra actriz más internacional, nos contó todos los secretos del rodaje de Van Helsing

¿Qué te atrajo de la película?

Elena Anaya: Me sorprendió el guión, esperaba una película de acción y vi una historia de fondo: el «bueno», el protagonista, no es tan bueno y los malos no son tan malos.

Sobre tu papel como pareja de Drácula, ¿qué directrices te dieron?

Elena: No me dieron. Se lo conté yo un día al director cenando: que si era de una familia exquisita y rica y nunca había tenido problemas. Y que llega un día Drácula, la muerde, vive 400 años y quiere crear una familia, y defiende a muerte su única esperanza.

¿Has necesitado preparación física?

Elena: Ninguna, pero el primer día de rodaje... (Resopla) no podía... Hacía mucho frío. Eran las cinco de la mañana y pude ver en el termómetro que hacía 14 grados bajo cero en el exterior, y tuve que salir a la calle con un vestido de gasa finito, sandalias y me pusieron el arnés, me colgaron en el puente y... Doce horas rodando.

¿Qué tiene Drácula que gusta tanto a las mujeres?

Elena: Sólo con pensar que alguien te va a dar un mordisquito y lo vas a querer por 400 años, y nunca te vas a pelear con él, suena delicioso. Y que nunca vas a morir.

¿Qué esperas de este «Van Helsing»?

Elena: ... Hay que tomarse las cosas con mucha calma y para mí esta película ha sido un paso más. Me ha aportado muchísimo y si llegan más proyectos de fuera, mejor. Si no, tengo mis cositas aquí en España, no tengo un sueño de quedarme en Hollywood, vivo muy a gusto aquí.

Próximamente trabajarás con Díaz Yanes en Alatriste

Elena: Sí, es una historia preciosa. De momento me tengo que apuntar a la escuela de protocolo porque voy a ser una menina que espía a Alatriste, Viggo Mortensen, me han dicho que es una persona encantadora.





DRÁCULA Y SUS MUJERES

En la imagen Drácula (Richard Roxburgh) posa junto a dos de sus mujeres; a la izquierda Aleera (Elena Anaya) y Verona (Silvia Colloca), a la que bien podría llamarse ya como la futura esposa del actor, ambos se enamoraron durante el rodaje y ahora están prometidos. Han puesto también la voz a sus personajes en el videojuego basado en la película.



■ Jake Gyllenhaal (el protagonista de la inquietante Donnie Darko) se estrena como héroe de acción en esta película

POR BRUNO SOL

EL DÍA DE MAÑANA

El cine de catástrofes elevado a su máxima potencia

Roland Emmerich parece sentir una especial predilección por destruir Manhattan. Si primero fueron los alienígenas de ***Independence Day*** (1996) y el saurio de ***Godzilla*** (1998), ahora es el cambio climático quien se encarga de causar la devastación no sólo en Nueva York, sino en todo el hemisferio Norte del planeta. Con mensaje ecologista de fondo y espectaculares efectos especiales, ***El Día De Mañana*** muestra los efectos de una nueva glaciación, precedida de otros desastres naturales no menos destructivos, como maremotos o tornados. Dennis Quaid y Jake Gyllenhaal protagonizan este filme, que recupera el género de catástrofes, de gran raigambre en la década de los 70. Eso sí, las maquetas de ***Terremoto*** (1974) provocan la risa en comparación con las escalofriantes imágenes que muestra Emmerich. Menos mal que sólo es una película... Aunque si no dejamos de contaminar el planeta puede que suceda.

■ Dennis Quaid desafiará a la misma glaciación para rescatar a su hijo

«EL DIRECTOR DE INDEPENDENCE DAY VUELVE A DEJAR NUEVA YORK HECHA UNOS ZORROS»

EL SITE DEL MES

POR B. S.

http://www.japander.com

Esta web se ha convertido en una de las mayores sensaciones de los últimos años. ¿Recordáis Lost In Translation? En ella se narraba cómo una estrella de cine (Bill Murray) viajaba a Japón para rodar un anuncio en aquel país a cambio de dos millones de dólares. Este tipo de trabajos publicitarios son habituales entre los astros de Hollywood, aunque en el contrato se estipula que los anuncios jamás deben emitirse fuera de Japón. Esta página web les ha chafado los planes, permitiendo descargarte vídeos en los que podréis ver a vuestros actores favoritos publicitando todo tipo de productos: Bruce Willis, Kate Beckinsale, Quentin Tarantino, Paul Newman, Brad Pitt, Mel Gibson, Harrison Ford... ¡Incluso Antonio Banderas!


PlayStation 2
Revista Oficial
CONCURSO
Whiplash
Proein y PlayStation 2 Revista Oficial te ponen en la piel de uno de los personajes más locos de PlayStation 2, Whiplash y su arma más temible, Redmond el «Conejo Asesino». Si quieres ganar uno de los 15 packs, compuestos por 1 camiseta y el juego Whiplash, tan sólo tienes que enviar un mensaje con la respuesta correcta a la siguiente pregunta antes del día 18 de junio.
PlayStation 2
Whiplash
7+
15 Camisetas + Juegos
Whiplash © Eidos, 2003. Developed by Crystal Dynamics. Published by Eidos 2003. Crystal Dynamics, the Crystal Dynamics logo, Whiplash, the related characters, Eidos and the Eidos logo are trademarks of the Eidos Group of Companies. All Rights Reserved. "Playstation logo" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.
7+
EIDOS
DISTRIBUIDO POR: PROEIN www.proein.com
PlayStation
¿Qué animal protagoniza el juego?
A) Comadreja B) Pony C) Lemur
CONCURSO «WHIPLASH»
La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número 5584 poniendo la palabra whipps2, espacio + respuesta correcta. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la A, deberías mandar al número 5584 el siguiente mensaje: whipps2 A
Coste máximo por cada mensaje 0,90 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O´Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 18 de junio.



■ Sesiones maratonianas de maquillaje para los actores que interpretaban a los orcos. Aún congelando la imagen no encontraremos ninguna laguna en tan magníficas caracterizaciones

por I.G.

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS

EL RETORNO DEL REY

El «rey» de Peter Jackson llegó, vio y venció

Peter Jackson consigue el reconocimiento del público y crítica con esta tercera y magistral parte de *El Señor De Los Anillos*. Las once estatuillas de la Academia de Hollywood dan el espaldarazo definitivo a ***El Retorno Del Rey*** para que se convierta en un clásico. A pesar de alcanzar la cifra de galardones de cintas como *Titanic* o *Ben-Hur* no faltaron los que dejaron caer que la película de Jackson no consiguió ningún reconocimiento en el aspecto artístico. Claro que a lo mejor estas voces críticas hayan olvidado que una película no es como una novela. El cine supone obras magnas en las que el trabajo en equipo es imprescindible. ***El Retorno Del Rey*** no queda ensombrecida por actores o las denominadas «estrellas». Ni Viggo Mortensen, que interpreta a ese rey que por fin asumirá su destino como monarca de la Tierra Media, desvía la atención del trabajo realizado por Jackson durante 7 años sólo para la preproducción.

CALIDAD DE LOS EXTRAS: 5/5

Tan alto presupuesto ha de rentabilizarse en pantalla grande y en pantalla doméstica, y Jackson lo sabía. De nuevo la edición en DVD nos ofrece un segundo disco con todo tipo de documentales, reportajes especiales y por supuesto *Making Of*.

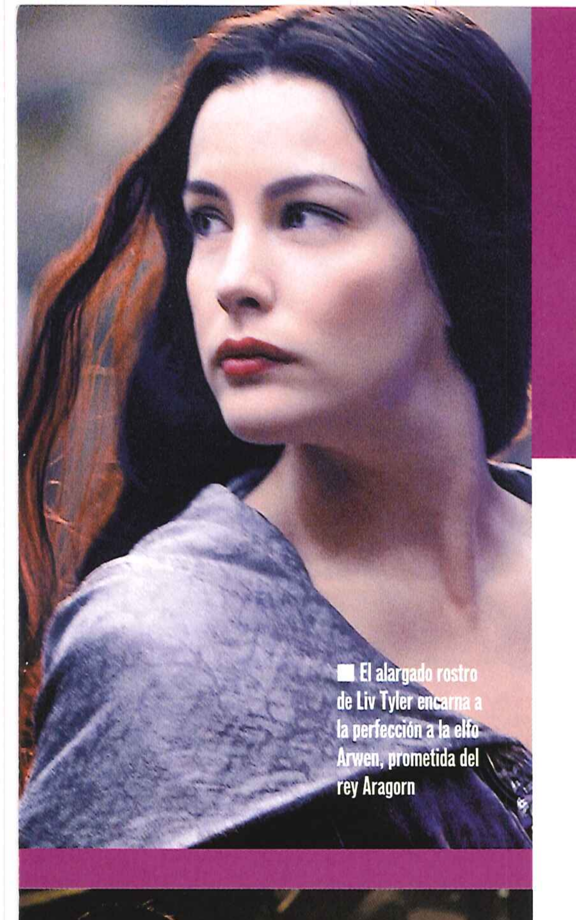
VALORACIÓN: 5/5

A pesar de ser una edición con todos los contenidos adicionales necesarios como para darle la matrícula en formato digital, no podemos eludir que lo mejor de este título es la película en sí. Olvidando la tecnología utilizada, las maquetas, los maquillajes... Se disfruta de una recreación muy mimada del universo de Tolkien gracias a la colaboración de los ilustradores del escritor británico: Alan Lee y John Howe. La batalla en los campos de Pelennor supone un majestuoso contraste visual entre la desagradable presencia de los orcos y la culminación del despliegue ecuestre con los jinetes de Rohan. Los *bits* informáticos quedan perfectamententente camuflados en unos efectos que nos devuelven a otros tiempos y otros lugares.

DIRECTOR: PETER JACKSON
REPARTO: ELIJAH WOOD, VIGGO MORTENSEN, LIV TYLER, ORLANDO BLOOM, SEAN ASTIN, BILLY BOYD, CATE BLANCHETT.
GÉNERO: ÉPICO
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
DISTRIBUIDOR: COLUMBIA TRISTAR HOME ENTERTAINMENT
TIPO DE DVD: 2 DVD-9
IDIOMAS: DISCO 1: ESPAÑOL E INGLÉS EN 5.1 EX; DISCO 2: ESPAÑOL E INGLÉS EN ESTÉREO.
SUBTÍTULOS: DISCO 1: ESPAÑOL E INGLÉS; DISCO 2: ESPAÑOL.
P.V.P.: 27 €

DVD VÍDEO

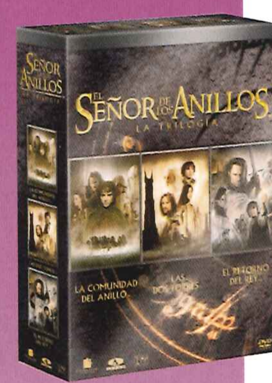
El mejor cine para disfrutar en casa



El alargado rostro de Liv Tyler encarna a la perfección a la elfo Arwen, prometida del rey Aragorn

TRES DE UN GOLPE

De forma simultánea a *El Retorno Del Rey*, **Columbia** saca al mercado este pack que por 55 Euros ofrece las tres ediciones estándar de sendas partes de la trilogía *El Señor De Los Anillos*. Seis discos que cuentan con las versiones proyectadas en cine de la obra y un disco adicional con extras de cada uno de los filmes con documentales, vídeos musicales, etc.



LOS MEJORES TRUCOS

La magia del mundo recreado por Peter Jackson en su trilogía desvela sus mejores trucos en los extras: minuciosas y detalladas maquetas o efectos digitales. Lo mejor de esta tercera parte, para gran parte de los espectadores, fue la creación de Ella Laraña. Este monstruo gigante no es sólo espectacular en su aspecto sino también gracias a unos increíbles movimientos «naturales» en cuanto a arácnidos se refiere.





por Isabel Garrido

EL JURADO

Grisham da otro «argumento» al cine



Adaptación de la novela de John Grisham en la que sin embargo se cambia a las tabacaleras por los fabricantes de armas. Rankin Fitch (Gene Hackman) es demasiado malo, Wendall Rohr (Dustin Hoffman) es tan bueno que puede parecer tonto y Nick Easter (John Cusack) juega al despiste. Como siempre en las historias de Grisham, un desenlace que trata de hacer coincidir la justicia con la ley, lo que sorprende y convence.

CALIDAD DE LOS EXTRAS: 5/5

Comentarios del director y productor de la película Gary Fleder (*Cosas Que Hacer En Denver Cuando Estás Muerto*, 1995), escenas inéditas y más de hora y media con los secretos y entresijos del rodaje.

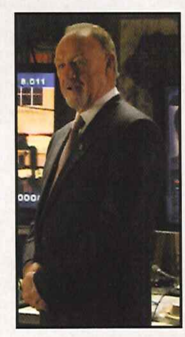
VALORACIÓN: 5/5

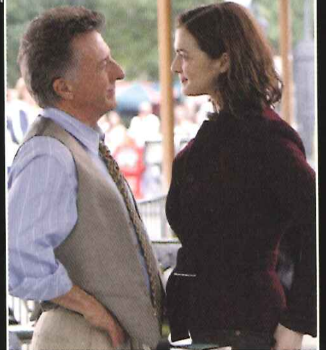
Como todas las adaptaciones de las novelas de J. Grisham (*La Tapadera, El Informe Pelícano*) estamos ante una historia densa y con muchas vueltas de tuerca. Ideal para disfrutar de una tarde tranquila y muy entretenida en casa. Por un precio muy razonable tendremos una película que pasó hace bien poco por la gran pantalla con la mejor calidad de imagen y sonido.



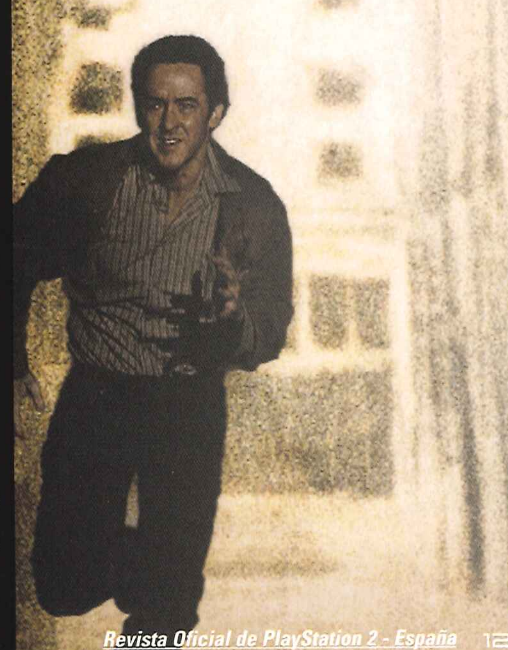
EXTRAS

En un *thriller* de este tipo, lo más interesante de los contenidos adicionales suelen ser las secuencias eliminadas. Entre ellas a veces se encuentran fragmentos que el espectador valora como acertados, o no, haberlos eliminados del montaje final.





DIRECTOR: GARY FLEDER
REPARTO: JOHN CUSACK, GENE HACKMAN, DUSTIN HOFFMAN, RACHEL WEISZ, BRUCE DAVISON.
GÉNERO: THRILLER
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
DISTRIBUIDOR: 20 TH CENTURY FOX
TIPO DE DVD: DVD-9
IDIOMAS: ESPAÑOL E INGLÉS EN 5.1
SUBTÍTULOS: ESPAÑOL E INGLÉS.
P.V.P.: 18 €





SHREK ED. ESPECIAL

por Bruno Sol

Prepárate para el estreno de Shrek 2 con una reedición muy especial de la 1ª parte

La única película de animación por ordenador capaz de hacer sombra a la factoría **Pixar** regresa al formato DVD con una nueva edición que incorpora como novedad un corto en 3D de 12 minutos, creado originalmente como atracción de los Parques Temáticos Universal. La Aventura de la Luna de Miel vuelve a contar con el fantástico trabajo de los humoristas *Cruz y Raya* para dar voz al ogro Shrek y su amigo Asno, y su trama sirve de puente entre la primera película y la secuela, que llegará a los cines este verano.

CALIDAD DE LOS EXTRAS: 4/5

Karaoke en el pantano. La tecnología de *Shrek*. Entrevistas con los personajes. El doblaje internacional. Comentarios de audio. Juegos interactivos. Estudio de doblaje. Tráiler de *Shrek 2*.

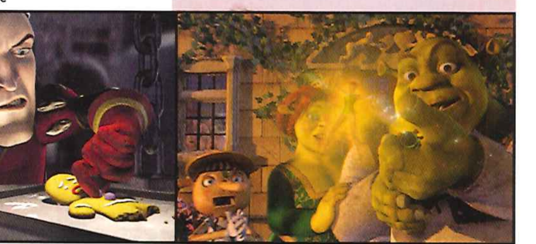
VALORACIÓN: 4/5

Si no tenías esta joya de la animación aquí tienes una oportunidad de oro, a un buen precio y con un divertido corto 3D.

DIRECTOR: ANDREW ADAMSON/ VICKY JENSON
REPARTO: JOSÉ SÁNCHEZ Y JUAN MUÑOZ «CRUZ Y RAYA» (DOBLAJE CASTELLANO) MIKE MYERS, EDDIE MURPHY (VERSION ORIGINAL)
GÉNERO: ANIMACIÓN
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
DISTRIBUIDOR: DREAMWORKS HOME ENTERTAINMENT
TIPO DE DVD: 2 DVD-9
IDIOMAS: CASTELLANO E INGLÉS (AMBOS EN 5.1)
SUBTÍTULOS: CASTELLANO, INGLÉS, PORTUGUÉS
P.V.P.: 19,95€

UNA LUNA DE MIEL MOVIDITA

Este cortometraje en tres dimensiones (el DVD incluye 4 juegos de gafas para que nadie de la familia pueda perdérselo) arranca justo donde acabó la primera parte de *Shrek*. El fantasma de Lord Farquaad aparecerá en escena para intentar chafar la luna de miel de Shrek y Fiona.





■ Toshiro Mifune, uno de los actores favoritos de Kurosawa, bordó el papel de Toranaga



por B. S.

SHOGUN

Una gran novela que inspiró una serie de TV legendaria

El novelista James Clavell no sólo dio su bendición a la adaptación televisiva de su *bestseller Shogun*, sino además se encargó de ejercer de productor ejecutivo, lo que garantizó la fidelidad al original, convirtiendo a esta producción de 1980 en un fenómeno sociológico en Estados Unidos (y en España, donde se emitió años más tarde). El piloto de navío Blackthorne (el mejor trabajo de Richard Chamberlain en su mediocre carrera) irá escalando posiciones en el convulso Japón del siglo XVII, mientras presencia las maniobras del señor feudal Toranaga para alcanzar el *Shogunato*, la mayor cota de poder para un mortal en Japón (sólo el emperador, coronado por designio divino está por encima de él).

CALIDAD DE LOS EXTRAS: 4/5

Making Of de 79 minutos de duración. Tres documentales acerca de la historia y la cultura de Japón. Comentarios de audio del director Jerry London.

VALORACIÓN: 5/5

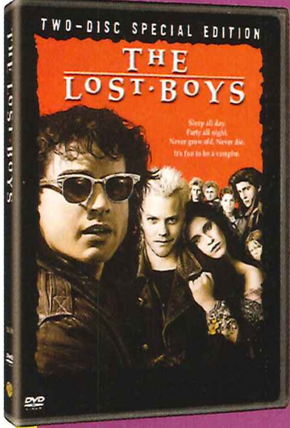
Cinco DVD para condensar una de las más notables creaciones para televisión de la década de los 80. Tanto si eres un fan de la cultura japonesa, como de las películas de samuráis, no debes perdértela.

DIRECTOR: JERRY LONDON
INTÉRPRETES: RICHARD CHAMBERLAIN, TOSHIRO MIFUNE, YOKO SHIMADA.
GÉNERO: HISTÓRICO/ AVENTURAS
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
DISTRIBUIDOR: PARAMOUNT HOME ENTERTAINMENT.
TIPO DE DVD: 5 DVD-9
IDIOMAS: INGLÉS 5.1, CASTELLANO Y FRANCÉS EN MONO
SUBTÍTULOS: CASTELLANO, INGLÉS, FRANCÉS, PORTUGUÉS, HOLANDÉS...
P.V.P.: 54,95 €

NOTICIAS — por Bruno Sol



El mercado norteamericano sigue siendo una fuente inagotable de noticias...



JÓVENES OCULTOS: EDICIÓN ESPECIAL

Este clásico del cine juvenil de los 80 tuvo una edición bastante cutre en los albores del formato DVD, por lo que **Warner Home Video** está preparando una edición en toda regla, con vistas a comercializarse en EE.UU. el 10 de agosto, al interesante precio de 19,95 $. Además de la remasterización de imagen y sonido, ofrecerá los siguientes extras distribuidos en 2 DVD: comentarios del director Joel Schumacher, *The Lost Boys: A Retrospective* (con entrevistas actuales a todo el reparto), escenas eliminadas, galería de fotos, el vídeo musical *Lost In The Shadows* de Lou Gramm, un mapa interactivo, comentario de vídeo multiángulo con Corey Ham, Corey Feldman y Jamison Newlander y 6 documentales más. Si **Warner** sigue el mismo camino que con *Casablanca* y *Sin Perdón*, esta edición especial podría llegar a Europa en septiembre.

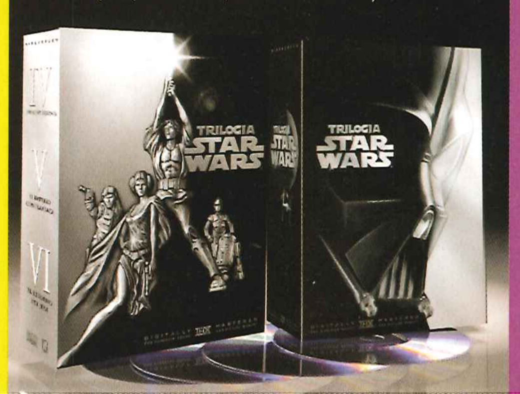
NOTICIAS

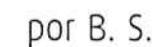


Los fans españoles de SW ya pueden empezar a ahorrar

YA ES OFICIAL: TRILOGÍA STAR WARS, EL 21 DE SEPTIEMBRE

20th Century Fox HE ha desvelado por fin la fecha de lanzamiento en España y las primeras imágenes del pack en castellano. Al final será la caja plateada la que llegará a Europa (la dorada, sólo en EE.UU.).

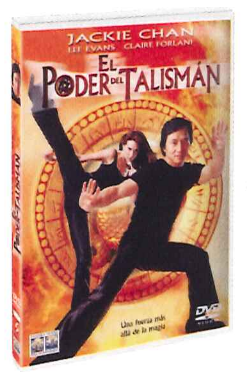




por B. S.

EL PODER DEL TALISMÁN

Jackie Chan cambia el esmoquin de alta tecnología por la magia de un talismán



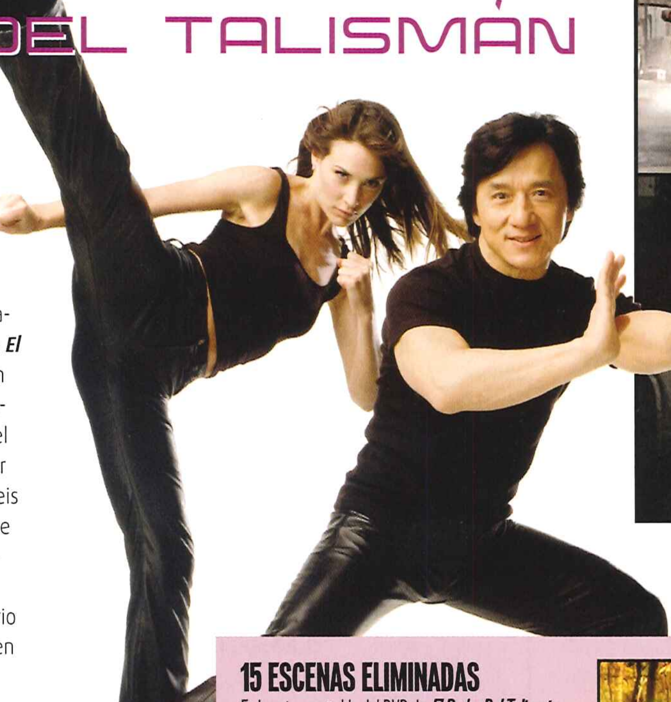
La virtud de las películas de Jackie Chan es que, por encima incluso de la acción y las peleas espectaculares, predomina el humor. Pero ***El Poder Del Talismán*** pincha en ese aspecto, lo que irremisiblemente acaba por lastrar todo el conjunto. Se le puede perdonar la ausencia de originalidad (¿seis guionistas para una historia que fusila sin miramientos el argumento de *El Chico De Oro*?), pero no la total ausencia de gracia de Lee Evans, el supuesto secundario cómico al que pudimos ver con bastante más acierto en *Algo Pasa Con Mary*. No hace reír a nadie.

CALIDAD DE LOS EXTRAS: 4/5

Comentarios del productor y el editor. 15 escenas eliminadas. Tráiler de Cine.

VALORACIÓN: 2/5

Hay más acción y humor en media hora de cualquiera de las dos entregas de *Hora Punta* que en esta aburrida, y poco original, ¿comedia? de acción. Floja, floja.



El actor inglés Lee Evans interpreta en esta película el rol de secundario cómico (es un decir). Lo hizo mucho mejor en Algo Pasa Con Mary

15 ESCENAS ELIMINADAS

Es lo más reseñable del DVD de *El Poder Del Talismán*. Entre las 15 escenas rescatadas podréis encontrar un final alternativo y algunas secuencias bastante interesantes. En cuanto al resto de los extras, este DVD 9 ofrece comentarios de audio del productor y el editor (subtitulados en castellano), el tráiler original de cine y avances de otros lanzamientos de **Columbia TriStar HV** como *Returner* o *Tesoro Del Amazonas*.



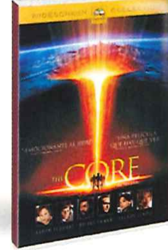


La oscarizada Hillary Swank por «Boys Don't Cry» en «El Núcleo» va de militar infalible

Tres ganadores del Oscar (Kidman, Hopkins y Benton) llevan a la pantalla uno de los libros más conocidos de Philip Roth


Homer es el protagonista indiscutible de las críticas ácidas de la familia más grotesca pero también muy humana

por I.G.



THE CORE

De nuevo una historia sobre catástrofes apocalípticas que comienza a un ritmo trepidante para ir perdiendo fuelle poco a poco y alargar innecesariamente un final que termina haciéndose previsible. Demasiado héroe reiterativo y empeñado en salvar el mundo.

CALIDAD DE LOS EXTRAS: 4/5

La tecnología digital empleada en la realización permite volcar efectos visuales y un interesante *Making Of*.

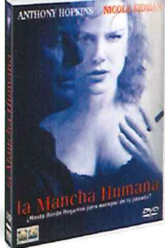
VALORACIÓN: 5/5

Puro entretenimiento pero para aquellos a los que les guste sufrir en casa.

DIRECTOR: JON AMIEL
REPARTO: AARON ECKHART, HILARY SWANK, DELROY LINDO, STANLEY TUCCI, D.J. QUALLS, RICHARD JENKINS, TCHEKY KARYO, BRUCE GREENWOOD, ALFRE WOODWARD.
GÉNERO: AVENTURAS
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
DISTRIBUIDOR: PARAMOUNT
TIPO DE DVD: DVD-9
IDIOMAS: ESPAÑOL E INGLÉS EN 5.1
SUBTÍTULOS: ESPAÑOL E INGLÉS

P.V.P.: 21,95 €

por B.S.



LA MANCHA HUMANA

R. Benton dirige a Anthony Hopkins y Nicole Kidman en la adaptación de una novela del premio Pulitzer Phillip Roth. Coleman Silk ha construido su vida sobre una mentira que no desvelará, ni siquiera cuando su mundo comience a derrumbarse. Hasta que aparece en escena la misteriosa Faunia...

CALIDAD DE LOS EXTRAS: 3/5

Entrevistas. Galería fotográfica. Tráilers. Imágenes del rodaje. Contenidos DVD-ROM

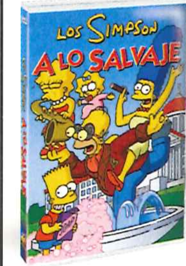
VALORACIÓN: 3/5

Un dramón en toda regla, correcto aunque se esperaba más de semejante reparto.

DIRECTOR: ROBERT BENTON
REPARTO: ANTHONY HOPKINS, NICOLE KIDMAN, GARY SINISE, ED HARRIS
GÉNERO: DRAMA
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
DISTRIBUIDOR: COLUMBIA TRISTAR HOME VIDEO
TIPO DE DVD: DVD-9
IDIOMAS: CASTELLANO, INGLÉS (AMBOS EN 5.1)
SUBTÍTULOS: CASTELLANO, INGLÉS

P.V.P.: 23,99 €

por I.G.



LOS SIMPSON A LO SALVAJE

Bajo este título se recogen cuatro memorables episodios de la familia más famosa y más amarilla del mundo. Borracheras, fútból (pero el americano), bares... Situaciones típicas y universales para disfrutar de la familia creada por el genio de Groening.

CALIDAD DE LOS EXTRAS: 3/5

Alguna escena nunca vista para descubrir más miserias de Krusty el payaso, ídolo de los niños de Springfield.

VALORACIÓN: 4/5

Un DVD para disfrutar más de una vez descubriendo cameos de famosos y agudos chistes.

DIRECTOR: VARIOS
GÉNERO: ANIMACIÓN PARA ADULTOS
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
DISTRIBUIDOR: 20TH CENTURY FOX
TIPO DE DVD: DVD-5
IDIOMAS: INGLÉS, CASTELLANO, FRANCÉS, ALEMÁN E ITALIANO
SUBTÍTULOS: INGLÉS, CASTELLANO, FRANCÉS, ALEMÁN E ITALIANO, ETC.

P.V.P.: 17,99 €


Antonio Banderas en un papel creado para hacer disfrutar al público infantil

Ed Harris dirige e interpreta al genial y atormentado Jackson Pollock, uno de los maestros del expresionismo abstracto

Como otros tantos directores (Scorsese, Coppola...) Bogdanovich tuvo su primera oportunidad de manos de Roger Corman

por B.S.



SPY KIDS 2

A Banderas le da lo mismo actuar en Broadway como un intelectual que hacer de padre espía en esta estrambótica secuela dirigida por Robert Rodríguez. El malagueño se estrenó con el cineasta texano en *Desperado*.

CALIDAD DE LOS EXTRAS: 5/5

Disco adicional con fichas, videoclips, efectos especiales, etc.

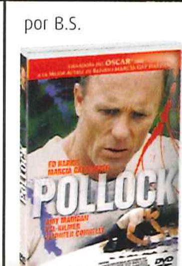
VALORACIÓN: 3/5

Película de acción para toda la familia aunque la disfrutarán más aquellos peques que no hayan llegado aún a la edad del pavo.

DIRECTOR: ROBERT RODRÍGUEZ
REPARTO: ANTONIO BANDERAS, CARLA GUGINO, ALEXA VEGA, DARYL SABARA, STEVE BUSCEMI.
GÉNERO: ACCIÓN
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
DISTRIBUIDOR: LAUREN VIDEO HOGAR
TIPO DE DVD: DVD 9 Y DVD 5 (EXTRAS)
IDIOMAS: CASTELLANO, INGLÉS Y EUSKERA EN 5.1; CASTELLANO EN DTS
SUBTÍTULOS: CASTELLANO E INGLÉS

P.V.P.: 17,99 €

por B.S.



POLLOCK

Ed Harris tardó casi una década en llevar adelante este *biopic* sobre uno de los pintores más importantes del siglo XX. Su mayor logro, las secuencias que muestran a Harris pintando exactamente como lo hacía el atormentado Pollock.

CALIDAD DE LOS EXTRAS: 5/5

Comentarios de audio de Ed Harris. *Making Of*. Entrevista de Charlie Rose a Harris. 4 escenas eliminadas. Tráilers

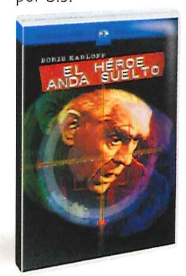
VALORACIÓN: 4/5

Oscar 2000 a la mejor actriz secundaria, Pollock apasionará a los amantes del arte, en especial a los de la pintura.

DIRECTOR: ED HARRIS
REPARTO: ED HARRIS, MARCIA GAY HARDEN, AMY MADIGAN, JENNIFER CONELLY, VAL KILMER.
GÉNERO: DRAMA
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
DISTRIBUIDOR: COLUMBIA TRISTAR HOME ENTERTAINMENT
TIPO DE DVD: DVD-9
IDIOMAS: CASTELLANO, INGLÉS, ITALIANO (TODOS EN 5.1)
SUBTÍTULOS: CASTELLANO, INGLÉS, ITALIANO, HOLANDÉS...

P.V.P.: 14,99 €

por B.S.



EL HEROE ANDA SUELTO

Filmada en sólo 23 días, supuso el debut en la dirección de Peter Bogdanovich, bajo producción de Roger Corman. Rodó 20 minutos con Boris Karloff, 40 con otros actores, añadió metraje de *El Terror* (un filme anterior de Corman con Jack Nicholson) y dio forma a un *thriller* modesto y efectivo.

CALIDAD DE LOS EXTRAS: 2/5

Comentarios de audio y presentación de Bogdanovich.

VALORACIÓN: 3/5

Aunque como película no vale mucho, ofrece un indudable interés para cinéfilos y estudiosos de la obra de Bogdanovich.

DIRECTOR: PETER BOGDANOVICH
REPARTO: BORIS KARLOFF, PETER BOGDANOVICH, SANDY BARON, TIM O'KELLY.
GÉNERO: THRILLER
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
DISTRIBUIDOR: PARAMOUNT HOME ENT.
TIPO DE DVD: DVD-5
IDIOMAS: CASTELLANO, INGLÉS, FRANCÉS, ALEMÁN, ITALIANO.
SUBTÍTULOS: CASTELLANO, INGLÉS, FRANCÉS, ALEMÁN, ITALIANO...

P.V.P.: 17,95 €

el canto del loco



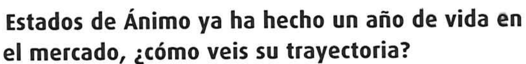
Divertidos, muy locos y cercanos. La ilusión es la clave de su éxito, sueñan con su próximo concierto en Las Ventas y mantienen su afición por PlayStation 2

VESTIDOS CON LEVI'S 501® CON ANTI-FORM

POR ANA MÁRQUEZ
FOTOGRAFÍA: PEDRO CORRO

MÚSICA

La actualidad musical al completo



Estados de Ánimo ya ha hecho un año de vida en el mercado, ¿cómo veis su trayectoria?
David: En comparación con los demás discos que hemos sacado, éste es el que mejor ha funcionado a nivel de ventas, de llenar conciertos...
Dani: *Estados de Ánimo* es un trabajo que ha sido fruto de otros tres, dos discos de estudio y un directo, y que en su conjunto ha conseguido conectar con el público desde un principio. Creo que es un ejemplo a seguir por todas las compañías de cómo se debe trabajar un disco; de cómo hacer que un grupo de instituto pueda llegar a triunfar.

¿Cómo os sentís en concierto?
David: Llevamos 140 conciertos.
Alejandro: Hace poco hicimos un año de gira.
Chema: Es agotador, pero todavía seguiremos dando guerra por lo menos hasta octubre.
Dani: Pero lo más bonito de todo es que después de un año sigues teniendo ilusiones; a veces recuerdo el subidón que nos dio saber que habíamos vendido en dos días 500 entradas en la Sala Caracol y, ahora, llenar Las Ventas sería nuestro sueño hecho realidad. Quizá no lo consigamos, pero tenemos esa ilusión.
Chema: Es que Las Ventas será el concierto más multitudinario que hayamos hecho en toda la gira. Hemos estado con otros grupos como La Oreja De Van Gogh, pero como *Estados de Ánimo* está funcionando tan bien... Este año actuamos solos.
Alejandro: Las Ventas va a ser una auténtica fiesta para todos aquellos que ya nos conocen en concierto y que nos han seguido año tras año.
Chema: Queremos hacer un regalo a todos nuestros seguidores.
Dani: Va a ser el concierto más bonito que demos en nuestra vida, seguro.

«LLENAR LAS VENTAS, EL PRÓXIMO 18 DE JUNIO, SERÍA NUESTRO SUEÑO HECHO REALIDAD»



ESTADOS DE ÁNIMO

Ya ha hecho un año de vida y sigue dando guerra

Con 140 conciertos a sus espaldas, El Canto Del Loco seguirá este verano de gira hasta octubre, os desvelamos dónde estarán este mes:
Mayo: Valencia (29), Tenerife (31).
Junio: Segovia (3), Palencia (4), Logroño (5), Murcia (11), Almería (13), Madrid - Las Ventas - (18), Cuenca (19).

¿Alguna sorpresa que se pueda desvelar en el concierto de Las Ventas?
Dani: Sí, tenemos muchas ideas pero son confidenciales... Aún están por cerrar, pero queremos invitar a David Summers, a Fernando Torres, al portero de Aquí No Hay Quién Viva (Fernando Tejero)...
Alejandro: Queremos pasárnoslo bien.

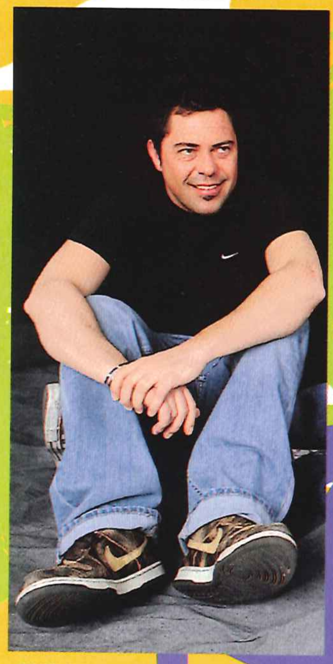
Habéis tenido una carrera ascendente desde que en 2000 sacarais vuestro primer disco, ¿cuál creéis que ha sido vuestra clave del éxito?
Dani: Sin duda, la ilusión que tenemos por lo que hacemos.
Chema: Y la complicidad que tenemos con nuestro público en concierto.

¿Qué se puede ver en un concierto de El Canto Del Loco?
Dani: Lo más bonito que se puede ver en un concierto nuestro es la proximidad que tenemos con el público, la manera de hablarle. No tenemos prejuicios.
Chema: Nos gusta la música con actitud y eso se nota en los conciertos.
David: Queremos que la gente se lo pase bien y que pueda participar.

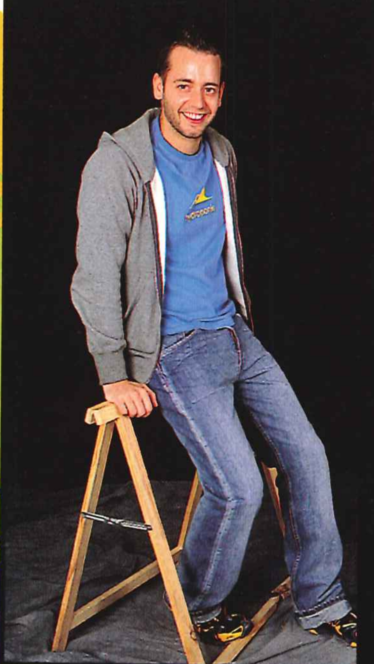
¿Cuál es el escenario donde os encontráis más a gusto para actuar?
Alejandro: Nos gusta variar.
Dani: Aunque tenemos nuestras preferencias... Nos gustan los sitios cerrados porque en sitios abiertos como campos de fútbol nos cuesta más transmitir a la gente.
Chema: Y las salas de 500, nos encantan.

Del 13 al 16 de mayo estaréis en Méjico, ¿esto significa que también habrá gira en Latinoamérica?
Dani: En principio vamos de promoción, pero esperamos que en septiembre hagamos una mini-gira. Depende del número de discos que vendamos...
Alejandro: sería muy interesante, porque es como empezar de cero.

Hace un tiempo dijisteis que conservabais una «mentalidad de garaje», ¿la seguís manteniendo?
Alejandro: Bueno más bien de local de ensayo.
David: No, ahora es mentalidad de furgoneta, porque

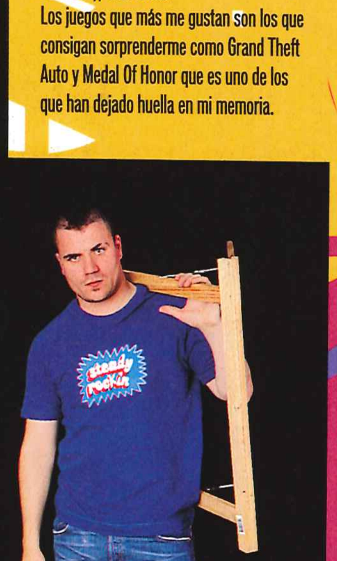


JANDRO // BATERÍA
Los juegos que consiguen que pase horas y horas con la Play son los de fútbol. La saga de El Señor De Los Anillos es alucinante, hoy por hoy es uno de mis juegos favoritos.



CHEMA // BAJO
Me apasionan los juegos de terror y Resident Evil es uno de mis preferidos, pero uno de los juegos que nunca podré olvidar es Sonic.

DANI // VOZ Y COROS
Los juegos que más me gustan son los que consigan sorprenderme como Grand Theft Auto y Medal Of Honor que es uno de los que han dejado huella en mi memoria.





DAVID // GUITARRAS Y COROS
El tipo de juego que más me gusta es el de las aventuras gráficas, pero Moto GP ha conseguido que pase muchas tardes pegado a él.

cuando te ves dentro de 5 giras seguidas... (risas).
Chema: Pero seguimos teniendo un sitio donde nos encerramos con la gente que trabaja con nosotros, y donde van surgiendo las ideas, con la cabeza todo el día dando vueltas sobre cómo hacer mejor nuestro trabajo.

En anteriores trabajos incluisteis versiones de otros artistas, en Estados de Ánimo son todas originales pero habéis mantenido el estilo musical, ¿quién ha influido más en vuestro estilo?
Alejandro: Nuestro productor, que ha estado con nosotros desde el principio. Teníamos una idea y él la ha materializado. Confiamos en él y vamos a seguir así.

¿Estáis trabajando ya para el próximo álbum?
Chema: Siempre estás trabajando, día a día.
Dani: En octubre empezaré el rodaje de una peli, *Sin Fin*, que va sobre la historia de un grupo de rock de los años 80. Se van a incluir 9 temas que estoy componiendo, pero el problema es que cuando las acabo me gustan para El Canto Del Loco más que para la película. Así que llevo meses que no paro de hacer canciones.

¿Para cuándo el próximo disco?
Chema: Suponemos que para finales de 2005.
Alejandro: Cuando terminemos la gira de *Estados de Ánimo*, haremos un descanso y cogeremos fuerzas para el siguiente álbum.

LOCOS POR LOS VIDEOJUEGOS

¿Quién es el más jugón de El Canto Del Loco?
David: A todos nos gustan los videojuegos, pero los que más echan horas son Chema y Dani.
Alejandro: Yo soy muy jugón, pero sólo cuando me gusta mucho el juego. Si consigue engancharme, no paro hasta acabármelo.

La idea del videoclip No Voy a Parar ha surgido por vuestra pasión por el mundo del motociclismo? ¿Ese gusto también se extiende al mundo de los videojuegos?
Chema: Se trata de un deporte con mucha actitud y fuerza, y refleja perfectamente lo que quiere decir la canción *No Voy a Parar*; por eso surgió la idea de hacer el *videoclip* en un circuito con motos.
Dani: Lo cierto es que me gustan más los coches que las motos. Tengo hasta un volante con pedales para la **Play 2**, aunque prefiero jugar con el mando.
Alejandro: Me gusta *Moto GP*, y de coches *Colin McRae*.

Para que un juego sea perfecto, ¿qué requisitos debe reunir?
Chema: Que te enganche desde la primera partida.
Alejandro: Que tenga buena jugabilidad.
Dani: Que tu novia se enfade (risas), porque cuando tu novia se enfada es porque el juego es bueno.
Chema: Que los controles sean sencillos, por ejemplo *Ghosthunter* no me gusta porque el personaje no se mueve bien, al igual que la cámara.

¿Cómo veis la iniciativa de Sony C.E. de publicar un título como SingStar?
Dani: A mí me parece fantástica, pero no nos han invitado... Es muy divertido, seguro que lo llevaremos este verano en la furgoneta para hacer la gira.

«SINGSTAR ES UNA IDEA FANTÁSTICA, PERO NO NOS HAN INVITADO... SEGURO QUE LO LLEVAREMOS EN LA FURGONETA PARA LA GIRA»



¿QUIÉN QUIERE UN JUEGO?
Y por si quedaba alguna de que son auténticos jugones...
Dani, Chema y Alejandro debatieron los juegos a repartir que Sony C.E. y Virgin Play les regalaron. Sin duda, los juegos más reñidos fueron Cuestión De Honor y Mafia.

Y uno. Y dos. Y uno. Y dos. Y uno. Y dos. Y tercera. Y cuarta. Y quinta... Hasta que domines cada curva. Hasta que no puedas pisar más el acelerador. Hasta poner el coche al límite. Y es que para poder disfrutar de todo el realismo y la espectacularidad de GT4, primero tendrás que entrenar duro y perfeccionar tu técnica al volante. Se acerca a toda velocidad el mejor simulador de coches que jamás hayas conducido. Desarrollado por Kazunori, creador de la saga GT. Y algo así necesita un prólogo. **GT4 Prologue. No pierdas tiempo. Entrena.**

¿quién se apunta? PlayStation®2





ENTRENA.

La diva, muy íntima...

ENTREVISTA
SHAKIRA

No sabe estarse quieta. La colombiana más sinuosa de la historia nos revela «en vivo y en privado» (casi) todos los secretos de su nuevo y torrencial DVD. ¿Te atreves con ella?

¿Cómo surgió la idea de hacer este DVD ?
La motivación principal fueron mis fans, toda esa gente que lleva siguiéndome desde el principio de mi carrera y que no ha tenido la oportunidad de asistir a los conciertos de esta gira. Esta presentación en DVD les va a permitir vivirlo casi como si hubieran estado allí. Era una deuda que tenía con ellos. Además me apetece que, el día de mañana, cuando sea una ancianita arrugada, pueda enseñarles a mis hijos como se las gastaba su mamá (risas).

Una de las cosas que más sorprende es lo lejos que has dejado llegar las cámaras, sobre todo teniendo en cuenta lo celosa de tu vida privada que te has mostrado siempre...
Es verdad. Siempre he intentado mantenerme lo más apartada posible del mundo del cotilleo y la «prensa rosa». Sin embargo, he querido abrir una ventanita a mi mundo privado, pensando precisamente en todos esos fans de los que te hablaba antes. Pero tiene muy poco que ver con el cotilleo, te lo aseguro. Y estoy segura que establecerá un vínculo entre mis fans y yo.

¿Y nunca, durante la grabación, te has rebelado ante una intromisión tan avasalladora ?
¡Muchísimas veces! Recuerdo haberme peleado en varias ocasiones con la gente de producción, con los directores...Llegó un momento en que no soportaba más la invasión territorial. Sobre todo en esos momentos en que es tan necesaria la privacidad.

Entre los muchos extras que has incluido, se incluye un CD grabado en directo...
Contiene diez canciones que fueron seleccionadas tratando de sintonizar con el gusto de los fans. Las que creo que preferirían escuchar en directo. Temas, por ejemplo, como Ciega Sordomuda que jamás había tenido versión en directo. En realidad, en mis quince años de carrera, este es el primer álbum en vivo.

¿Qué ha sido para ti lo más duro de esta gira?
El hecho de cargar sobre mis hombros la responsabilidad de algo tan grande. Porque yo fui la creadora del concepto, llegué incluso a diseñar los visuales que se proyectaban en la pantalla grande... Y es un show sin bailarines, en el que todo el peso escénico lo llevo yo. Sí , fue intenso. Muy intenso.

¿Y cómo lidias con tanta presión?
El miedo es mi motor fundamental. No hubiera querido reconocerlo tan abiertamente, para que nadie supiera exactamente como funciono yo. Parece que me voy a rendir, el desastre se avecina y al final... tomo cierto impulso y salgo victoriosa.

¿Hay alguna actuación, alguna ciudad, algún país que recuerdes con especial cariño?
Todos y cada uno de los conciertos me dejaron un recuerdo muy grato. París, por ejemplo, fue increíble, con el público en un nivel de exaltación máximo. Rotterdam (recogido en este DVD), Nueva York... Pero llegar a Colombia, a mi tierra, siempre me ha resultado muy especial.

Con el ritmo de vida que llevas ¿tienes tiempo para pensar en el mañana o te limitas a vivir el momento ?
Hay que pensar en las prioridades, en el futuro. Las potencias mundiales deberían plantearse hacer algo efectivo para mejorar el mundo. Un lugar en el que puedan subsistir cuando dejen de ser potencias mundiales... con las celebridades es lo mismo. Es absurdo, estúpido, pensar que vas a estar siempre ocupando los primeros puestos de las listas.

¿ Cómo te ves dentro de diez años ?
Tengo 27, dentro de 10 tendré 37...creo que todavía tendré energía para andar brincando sobre los escenarios. Esperemos que así sea. Pero, sí, me veo todavía haciendo música. Y con hijos ya.

Y, para terminar, cuéntanos en qué andas ocupada ahora mismo. ¿Ya estás trabajando en el próximo disco?
Empecé a trabajar en el nuevo álbum al mes siguiente de acabar la gira. Descansé 30 días, me puse inmediatamente a escribir canciones ¡y ya tengo 30! El problema va a ser seleccionarlas. Nunca estoy quieta.

«EL MIEDO ES MI MOTOR FUNDAMENTAL»

SHAKIRA
EN VIVO & EN PRIVADO

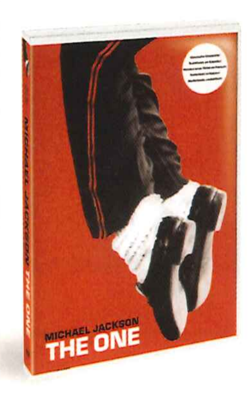
CARACTERÍSTICAS

IDIOMAS: ESPAÑOL, INGLÉS
SUBTÍTULOS: ALEMÁN, FRANCÉS, ITALIANO, PORTUGUÉS, INGLÉS, ESPAÑOL
SONIDO: DOLBY DIGITAL 5.1 SURROUND SOUND - PCM STEREO
TIPO DVD: DVD-9
COMPAÑÍA: EPIC / SONY MUSIC

En Vivo Y En Privado
Apuesta fuerte Shakira en el formato de moda. Consciente del morbo que despierta, combina sabiamente las imágenes (espectacularmente filmadas y montadas de uno de los bulliciosos conciertos de su último tour mundial) con un astuto documental en el que la diva pelirroja permite a la cámara acercarse a su círculo más íntimo: conocemos a sus papás, la vemos en plena crisis, entramos en el infernal torbellino de la vida en perpetuo movimiento... Y, al final, el show con la colombiana ciertamente en forma, revalidando su éxito ante audiencias globales. Además, como detalle especial, se incluye un CD musical con diez de sus canciones más populares.

CALIDAD DE LOS EXTRAS: 5/5
Excelente documental, bonus CD, discografía, subtítulos, información Web... ¡¡aplausos!!

VALORACIÓN: 3/5
La estrella barranquillera demuestra su poder de seducción, tanto en el escenario como fuera de él. Una demostración de fuerza y férrea determinación que deja pocas dudas sobre los motivos de su éxito internacional. Y cuidado, quiere más.



CARACTERÍSTICAS

IDIOMAS: INGLÉS
SUBTÍTULOS: FRANCÉS, ALEMÁN, HOLANDÉS, ITALIANO, ESPAÑOL
SONIDO: DOLBY DIGITAL 5.1 SURROUND SOUND - PCM STEREO
TIPO DVD: DVD-9
COMPAÑÍA: SONY MUSIC



Jacko, camino del suplicio

MICHAEL JACKSON

The One

No falla: cada nuevo escándalo que afecta al «pobre Jacko» viene invariablemente acompañado por su correspondiente lanzamiento discográfico. Aquí se repasa de forma somera (39 minutos) su impresionante trayectoria desde los Jackson 5 hasta la actualidad. Amigos, colaboradores y estrellas emergentes opinan sobre el mito en un interesante documento al que sólo habría que reprochar su escasa duración.

CALIDAD DE LOS EXTRAS: 1/5

Subtítulos en cinco idiomas, entre ellos el castellano. Se agradecen.

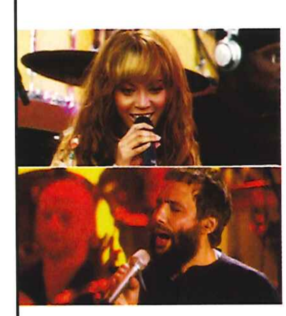
VALORACIÓN: 3/5

Los fans de Michael (y los del mejor Pop) disfrutarán de este vistoso documental, creado y concebido a mayor gloria del vapuleado astro. Los mejores momentos de un personaje memorable que no atraviesa su mejor momento. Pero no lo olviden, sigue siendo el mas grande. El número 1 sin discusión.



CARACTERÍSTICAS

IDIOMAS: INGLÉS
SUBTÍTULOS: INGLÉS, FRANCÉS, ALEMÁN, ESPAÑOL, ITALIANO, HOLANDÉS, PORTUGUÉS.
SONIDO: DOLBY DIGITAL 5.1 SURROUND SOUND - DOLBY DIGITAL STEREO
TIPO DVD: 2 X DVD-9
COMPAÑÍA: WARNER MUSIC



Yusuf Islam, la reaparición más sonada del año

VARIOS

46664. The Event

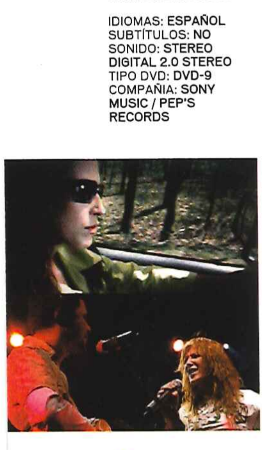
El 29 de noviembre de 2003, en Ciudad Del Cabo, tuvo lugar el apabullante despliegue artístico aquí reflejado: la llamada de Nelson Mandela a concienciar al mundo sobre los terribles efectos del SIDA en África, tuvo como respuesta una de las mayores concentraciones de Rock-Stars que se recuerda, prestos a unir fuerzas con las luminarias de la música africana en pro de la causa. Ejemplar.

CALIDAD DE LOS EXTRAS: 5/5

Una barbaridad: entrevistas, cortos, reportajes, galería fotográfica, información, subtítulos... Más que sobresaliente.

VALORACIÓN: 4/5

Abre el fuego una incendiaria Beyoncé y comienza la fiesta: Queen, Youssou N'dour, Peter Gabriel, Baaba Maal, Cat Stevens (ahora Yusuf Islam), Bono... El propio Nelson Mandela (el ex prisionero nº 46664) se une a la fiesta y sigue el desfile: Corrs, Zucchero, Anastacia... Una noble iniciativa que nos deja la emoción de este encuentro irrepetible.



CARACTERÍSTICAS

IDIOMAS: ESPAÑOL
SUBTÍTULOS: NO
SONIDO: STEREO DIGITAL 2.0 STEREO
TIPO DVD: DVD-9
COMPAÑÍA: SONY MUSIC / PEP'S RECORDS

Presumiendo de amistades



MALÚ

Por Una Vez

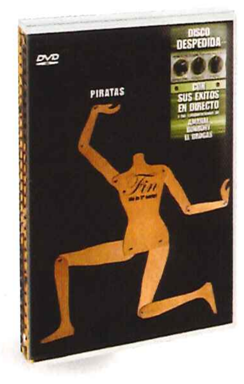
La pequeña de la saga De Lucía se viste de largo. Con un montaje equiparable al de cualquier estrella internacional y una lista de invitados deslumbrante (David De María, Antonio Orozco, su padre Pepe De Lucía y el mismísimo ¡Alejandro Sanz!) la madrileña pasa revista apasionada a su ya abultada nómina de éxitos, al tiempo que presenta su candidatura al estrellato definitivo.

CALIDAD DE LOS EXTRAS: 4/5

Cinco vídeo-clips, CD musical de regalo, galería de fotos y discografía. Así tendrían que ser todos(como mínimo).

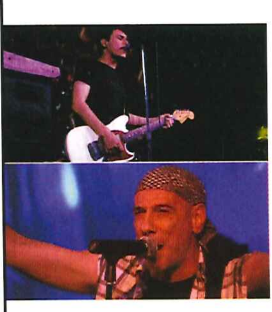
VALORACIÓN: 3/5

La jovencísima cantante avanza un paso más en su ascendente trayectoria con este impactante lanzamiento (la interpretación del celebérrimo Corazón Partío, a dúo con Alejandro Sanz romperá límites) en el que vuelve a exhibir con su característico desparpajo las que han sido sus principales armas, desde siempre: una personalidad y un carisma imparables. Felicidades, nena.



CARACTERÍSTICAS

IDIOMAS: ESPAÑOL
SUBTÍTULOS: NO.
SONIDO: DOLBY DIGITAL 5.1 SURROUND SOUND / DOLBY SURROUND 2.0
TIPO DVD: DVD-9
COMPAÑÍA: WARNER MUSIC



El Drogas, en forma

PIRATAS

Disco Despedida

Aunque no se despidan realmente, los vigueses cierran un ciclo con este exhaustivo repaso visual a su ancho repertorio, imprimiendo su sello a través de un uso arriesgado de los recursos tecnológicos que permite el formato. La presencia de un variopinto grupo de allegados (Búnbury, Amaral, El Drogas...) contribuye a realzar unas canciones que son ya clásicos del Pop de aquí.

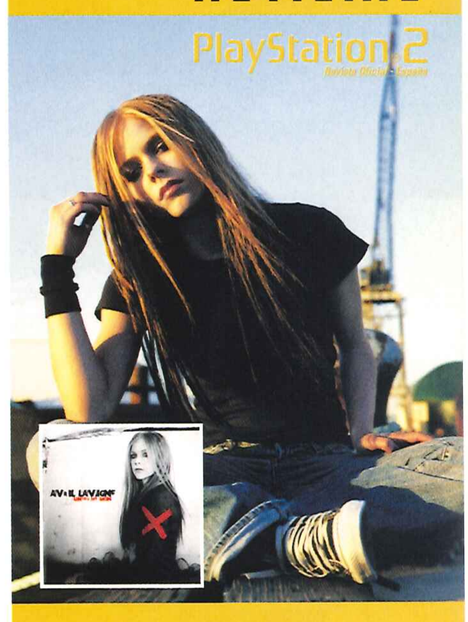
CALIDAD DE LOS EXTRAS: 3/5

Un divertido documental y opción multiángulo. Bien

VALORACIÓN: 3/5

Un interesante trabajo a cargo de un grupo que se ha caracterizado por la búsqueda de una voz y un sonido propios. Y salvando las inevitables comparaciones (Radiohead, Planetas...) hay que reconocerles a los gallegos el mérito de haberse labrado un sólido prestigio en ingrato panorama del Rock nacional, que se agranda un poco más con este nuevo trabajo que no se debería perder casi nadie.

Ponte al día con NOTICIAS



¡¡¡ **Avril Lavigne** ataca de nuevo!!! Su nuevo disco **Under My Skin** estará en las tiendas de todo el mundo desde el 26 de mayo. Y promete visita a **España** en junio.

Más conciertos solidarios: **Luciano Pavarotti**, **Eric Clapton**, **Brian May**, **Dolores O'Riordan** y **Fher**, vocalista de **Maná**, fueron los invitados estelares del concierto que el cantante italiano **Zucchero** ofreció el pasado 6 de mayo en el **Royal Albert Hall** londinense, a beneficio de la Agencia de Refugiados de la O.N.U.

The Hits : Reloaded es el título del espectacular disco de regreso de una de las bandas más legendarias de la música *Funk*. **Kool & The Gang**. Todos sus himnos de siempre en nuevas interpretaciones y una interminable lista de colaboradores: **Jamiroquai**, **Yossou N'Dour**, **Lisa Stansfield**...

Atención, internautas modernos: en la Web **www.arquitecturaefimera.com** está disponible toda la información sobre **Fangoria**, siempre actualizada. Avisados quedan.

La oreja que no cesa. He aquí las próximas paradas en la gira de **La Oreja De Van Gogh**:
21 mayo: Auditorio Municipal, **Guadalajara**
22 mayo: Campo de Fútbol, **Torrijos (Toledo)**
29 mayo: León Arena, **León**
04 junio: Polideportivo Camilo Cano, **La Nucia (Alicante)**
05 junio: Colegio Municipal, **Archena (Murcia)**
11 junio: Plaza de Toros, **Pontevedra**
12 junio: Pabellón Las Traviesas, **Vigo (Pontevedra)**
Seguiremos informando.

Ya están a la venta las entradas para el Festival **MTV Day 2004**, evento que tendrá lugar el próximo 27 de junio en la Plaza de Toros de Las Ventas (**Madrid**) y que contará con las actuaciones de **La Oreja De Van Gogh**, **Alex Ubago**, **Coti** y **Deluxe**, entre otros grupos que se irán confirmando. La recaudación neta del concierto se destinará a las víctimas del 11-M, así que esperamos veros a todos allí.

Extremoduro estrena disco, **Grandes Éxitos y Fracasos** (nuevas versiones de sus mayores *hits*) y DVD, **Gira 2002...Y La Gira 2004**. A por ellos, **Robe**.

Sorpresas nacionales: **Try Baby**, el disco de debú de **The Brahmas**, enésimo proyecto del ubicuo **Paco Loco** y **Diez y 1 Galaxia**, ópera prima de **Pequeño Pecker**. Para paladares inquietos.



NEED FOR SPEED UNDERGROUND Y R: RACING: PARA LOCOS POR EL TUNING

«Maquear» los coches está de moda. Y si no nos crees, echa un vistazo a las fotos...

FOTOGRAFÍA Y TEXTO: POR JOSÉ LUIS DEL CARPIO

El primer fin de semana del pasado mes de abril, e invitados por Electronic Arts, asistimos al primer Maxi Tuning Show de Valencia, celebrado en el circuito de Cheste. Dos días en los que pudimos conocer de primera mano todos los secretos de este floreciente mundillo (tan de moda actualmente), y comprobar las auténticas virguerías que son capaces de hacer con sus coches los «tuneros». De hecho, muchos vehículos son absolutamente irreconocibles y no fuimos capaces de adivinar de qué modelo procedían. Electronic Arts montó un impresionante stand, adornado por un Honda Civic «tuneado» que fue portada de la revista que organizaba el show y que, junto a los simuladores y a las máquinas que exponían el Need For Speed Underground y el R: Racing, se convirtió en uno de los epicentros de visita obligada de la feria. De hecho, sorprendía ver como todos los

JUEGOS TUNING

Need For Speed Underground y **R: Racing** son las respuestas en forma de videojuego que podéis encontrar si os va esto del *tuning*. Son los únicos juegos que reflejan con plena fidelidad el universo que rodea a este mundillo. **Need For Speed Underground** ha sido una de las sorpresas de la temporada, y el intenso **R: Racing**, de reciente aparición, es lo más actual de su segmento en el mercado. De la mano de ellos estuvimos en el **Maxi Tuning Show de Valencia**, y pudimos comprobar cómo los fanáticos los conocían y cómo se peleaban por tomar los mandos.



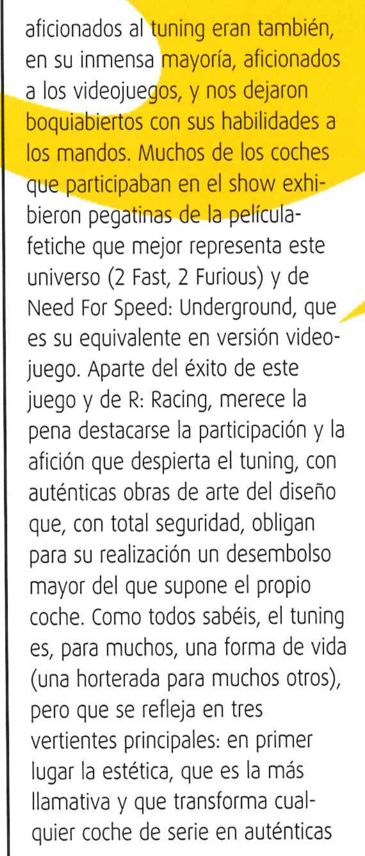




A la izquierda, una vista del interior del stand de **Electronic Arts** en el show. Abajo, **Juan José González**, Product Manager de **EA GAMES**, en uno de los simuladores instalados

aficionados al tuning eran también, en su inmensa mayoría, aficionados a los videojuegos, y nos dejaron boquiabiertos con sus habilidades a los mandos. Muchos de los coches que participaban en el show exhibieron pegatinas de la película-fetiche que mejor representa este universo (2 Fast, 2 Furious) y de Need For Speed: Underground, que es su equivalente en versión videojuego. Aparte del éxito de este juego y de R: Racing, merece la pena destacarse la participación y la afición que despierta el tuning, con auténticas obras de arte del diseño que, con total seguridad, obligan para su realización un desembolso mayor del que supone el propio coche. Como todos sabéis, el tuning es, para muchos, una forma de vida (una horterada para muchos otros), pero que se refleja en tres vertientes principales: en primer lugar la estética, que es la más llamativa y que transforma cualquier coche de serie en auténticas joyas únicas; en segundo lugar están, aparte de las modificaciones estéticas, las que corresponden al apartado audiovisual, que convierten a los coches en auténticas salas de cine y discotecas rodantes. Por último están los cambios en el motor, que mediante modificaciones mecánicas, introducción de chips de potencia o cualquier tipo de transformación, son capaces de elevar las prestaciones de los coches, y en algunos casos hasta cifras descomunales. En el circuito de Cheste disfrutamos especialmente de las dos primeras vertientes del tuning que, como decimos, aunque para muchos pueda ser hortera y una manera estúpida de tirar el dinero, lo que nadie puede cuestionar es que es puro espectáculo y que cada vez hay más aficionados que se apuntan. Quizá si tenéis la oportunidad de asistir a uno de estos shows os apuntéis a una moda que, si ahora rompe, será por algo...

«38.000 VISITANTES Y MÁS DE 850 COCHES SE DIERON CITA EN EL CIRCUITO DE CHESTE, DONDE PUDIMOS VER Y DISFRUTAR DE LOS MÚLTIPLES SHOWS QUE ACOMPAÑAN A ESTE TIPO DE EVENTOS»





¡VAYA COSAS!

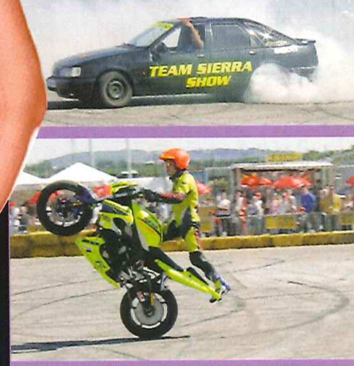
Desde este 600 tuneado (sin duda uno de los coches más fotografiados) hasta camiones con dibujos, cuando menos, curiosos (impagable la frase «máquina del amor» del camión de la foto), en el show pudimos ver prácticamente de todo.





ACTIVIDADES

Coches derrapando y quemando rueda, motos realizando todo tipo de acrobacias, competiciones de aceleración, pruebas de sonido y hasta concurso de bikinis, chicas lavacoches y *streapteases*... Esto es el mundo *tuning*: puro espectáculo.



POTENCIAL SONORO

Auténticas «burradas» que convierten a los coches en discotecas ambulantes, con sus correspondientes etapas de potencia, equipos DVD, pantallas panorámicas y, cómo no, **PlayStation 2** instaladas. Así cualquiera sobrevive a los atascos...







FOTOGRAFÍA Y TEXTO:
POR JOSÉ LUIS DEL CARPIO

RENAULT MEGANE

COUPE-CABRIOLET 1.6 16V

Estética, calidad y versatilidad a buen precio

Con sólo echar un vistazo a cualquier revista de motor, está claro que los descapotables van teniendo poco a poco un mayor peso en las gamas de los fabricantes. Y eso teniendo en cuenta la paradoja de que en España, a pesar de nuestro clima, son mucho menos populares que en otros lugares de condiciones atmosféricas más difíciles, como el Reino Unido (quien haya tenido la ocasión de darse un paseo por Londres se dará cuenta de lo habitual que es verlos). Y además, ya no son coto privado de marcas más o menos exclusivistas, sino que las generalistas se están dando cuenta del filón que está aún por explorar. Y sinó recordad al 206cc, que con la introducción del techo duro (hasta entonces patrimonio exclusivo del SLK) logró un éxito de ventas que ha animado a que muchas otras marcas se decidan a entrar en el segmento. Una de ellas es Renault, que ha transformado totalmente su súper ventas Megane en un vehículo totalmente distinto para que pueda albergar en su maletero el techo acristalado de su Coupé-Cabriolet. Renault ha dado en la diana ofreciendo un vehículo tan elegante como versátil. Y decimos esto porque más que aire juvenil, este Megane tiene un aire más «serio», de un coche de más empaque de lo que se supone a una marca generalista. Y si eso parece por fuera, una vez sentados en las butacas delanteras, la sensa-

MEGANE

MOTOR: 1.600 cc.
POTENCIA: 115 CV. (6.000 RPM)
ACELERACIÓN 0/100: 11,8 s.
VELOCIDAD MÁXIMA: 195 km/h
PESO: 1320 kg.
CONSUMO:
URBANO
9,1 l/100
EXTRAURBANO
5,7 l/100
MEDIO
6,9 l/100
DIMENSIONES
LARGO: 4.355 mm.
ANCHO: 1.777 mm.
ALTO: 1.404 mm.
MALETERO: 490 l.
DEPÓSITO: 60 l.

www.renault.es

(+) ACABADOS, ESTÉTICA, VERSATILIDAD DE USO

(-) PRESTACIONES NADA BRILLANTES

PVP-R: 20.665 €





Con la capota puesta no pierde atractivo, y en esta configuración dispone de un maletero enorme, que roza los 500 litros de capacidad. Sin capota la cosa cambia y se queda en unos escasos 190 litros





■ El interior del Megane tiene la vistosidad de un coche francés y la calidad de materiales de un alemán. El equipo de sonido es excelente





■ Desde cualquier punto de vista, el Megane Coupé-Cabriolet sorprende

ción se multiplica exponencialmente. Todo en su sitio, tacto extraordinario en todos los mandos, confort, plásticos de calidad, sonido excelente... En resumen, que se nota que estamos en un coche que parece de un escalón superior. Y eso se nota con la capota puesta o quitada, ya que se puede rodar a 120 Km/h sin incomodidades excesivas causadas por el viento. Además, salvo que el conductor supere el metro noventa, las plazas traseras son plenamente utilizables, incluso en viajes largos, algo que hace que este coche pueda considerarse como primera opción de compra y no como un segundo coche de «paseo». Además, el fabuloso maletero con la capota puesta permite llevar el equipaje de 4 personas holgadamente. ¿Y dónde está el fallo? Pues por lo menos en esta versión, en el propulsor. Al elevarse el peso del conjunto se han reforzado las suspensiones, y el coche se agarra mucho y de una forma noble (mucho mejor que el resto de «meganes»), pero la escasa capacidad de empuje del motor hace que no se pueda sacar partido del bastidor. Su torpeza en las aceleraciones y en las recuperaciones impiden cualquier atisbo de deportividad. Pero para eso hay otras motorizaciones, y por lo que vale, este coche es de lo mejor que ha pasado por PS2RO.

«EL MEGANE CON MEJOR CALIDAD DE ACABADOS DE LA GAMA»

DISEÑO	MOTOR/PRESTACIONES	ACABADO	CONSUMO	CALIDAD/PRECIO	GLOBAL
8,5	6,5	8,5	8	9	8,1

LOS MÁS ALQUILADOS — BLOCKBUSTER

Abril 2004

PlayStation 2



01- ESTO ES FÚTBOL 2004 (SONY C.E.)
02- PRO EVOLUTION SOCCER 3 (KONAMI)
03- NEED FOR SPEED UNDERGROUND (EA GAMES)
04- FIFA FOOTBALL 2004 (EA SPORTS)
05- LOS SIMPSON: HIT & RUN (VIVENDI)
06- MEDAL OF HONOR: RISING SUN (EA GAMES)
07- 007 TODO O NADA (EA GAMES)
08- SONIC HEROES (ACCLAIM)
09- LOS SIMS TOMAN LA CALLE (EA GAMES)
10- MAFIA (TAKE TWO)

LOS MÁS VENDIDOS — CENTRO MAIL

del 1 al 30 de abril

PlayStation 2



01- NEED FOR SPEED UNDERGROUND (EA GAMES)
02- PRO EVOLUTION SOCCER 3 (KONAMI)
03- FINAL FANTASY X-2 (SQUARE ENIX)
04- GRAND THEFT AUTO: VICE CITY (PLATINUM-ROCKSTAR)
05- 007 TODO O NADA (EA GAMES)
06- FIFA FOOTBALL 2004 (EA SPORTS)
07- ESTO ES FÚTBOL 2004 (SONY C.E.)
08- SONIC HEROES (SEGA-ACCLAIM)
09- GRAN TURISMO 3 A-SPEC (PLATINUM-SONY C.E.)
10- FINAL FANTASY X (PLATINUM-SONY C.E.)

TÍTULO	COMPAÑÍA	DISTRIBUIDOR	NÚMERO DE REVISTA	PUNTUACIÓN OFICIAL (SOBRE 10)
.HACK: INFECTION	BANDAI	ATARI	38	8.6
007 NIGHTFIRE	EA GAMES	ELECTRONIC ARTS	24	9.2
007 TODO O NADA	EA GAMES	ELECTRONIC ARTS	38	9.3
AGASSI TENNIS GENERATION	DREAMCATCHER	VIRGIN PLAY	29	8.4
ALIAS	ACCLAIM	ACCLAIM	39	8.8
ALIENS VS PREDATOR EXTINCTION	FOX INTERACTIVE	ELECTRONIC ARTS	34	7.8
ALPINE RACER 3	NAMCO	SONY C.E.	25	6.9
ALTER ECHO	THQ	PROEIN	33	7.8
AMPLITUDE	SONY C.E.	SONY C.E.	32	9.0
ARMORED CORE 3	FROM SOFTWARE	PROEIN	32	8.0
ASTERIX & OBELIX XXL	ATARI	ATARI	37	8.8
ATV 2 QUAD POWER RACING	ACCLAIM	ACCLAIM	25	8.8
BACKYARD WRESTLING	EIDOS INTERACTIVE	PROEIN	35	6.8
BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE II	INTERPLAY	VIRGIN PLAY	38	8.6
BATMAN RISE OF SIN TZU	UBI SOFT	UBI SOFT	36	8.6
BEYOND GOOD & EVIL	UBI SOFT	UBI SOFT	35	9.1
BIG MUTHA TRUCKERS	EMPIRE INTERACTIVE	PLANETA	25	8.9
BIONICLE	LEGO	ELECTRONIC ARTS	34	8.3
BLACK & BRUISED	MAJESCO	VIVENDI UNIVERSAL	29	7.0
BLOOD RAYNE	MAJESCO	VIVENDI UNIVERSAL	29	8.5
BLOODY ROAR 4	HUDSON SOFT	KONAMI	35	8.6
BREATH OF FIRE DRAGON QUARTER	CAPCOM	ELECTRONIC ARTS	33	8.7
BROKEN SWORD EL SUEÑO DEL DRAGÓN	THQ	PROEIN	35	8.4
BUFFY CHAOS BLEEDS	FOX INTERACTIVE	VIVENDI UNIVERSAL	35	8.9
BUSCANDO A NEMO	THQ	PROEIN	35	8.0
CASTLEVANIA	KONAMI	KONAMI	38	8.6
CHAOS LEGION	CAPCOM	ELECTRONIC ARTS	31	8.6
CLOCK TOWER 3	CAPCOM	UBI SOFT	30	8.7
CLUB FOOTBALL BARCELONA	CODEMASTERS	CODEMASTERS	35	8.4
CLUB FOOTBALL REAL MADRID	CODEMASTERS	CODEMASTERS	35	8.4
COLIN MCRAE RALLY 04	CODEMASTERS	PROEIN	32	9.6
CONFLICT DESERT STORM II	S.C.I.	PROEIN	33	8.7
CONTRA SHATTERED SOLDIER	KONAMI	KONAMI	26	9.0
CRASH NITRO KART	VIVENDI UNIVERSAL	VIVENDI UNIVERSAL	35	7.8
CUESTIÓN DE HONOR	SONY C.E.	SONY C.E.	39	8.9
DAKAR 2	ACCLAIM	ACCLAIM	26	8.5
DARK ANGEL	SIERRA	VIVENDI UNIVERSAL	28	7.8
DARK CHRONICLE	SONY C.E.	SONY C.E.	32	9.0
DEAD TO RIGHTS	NAMCO	ELECTRONIC ARTS	31	8.4
DEF JAM VENDETTA	EA SPORTS BIG	ELECTRONIC ARTS	29	9.1
DEFENDER	MIDWAY	VIRGIN PLAY	25	8.8
DESTRUCTION DERBY ARENAS	SONY C.E.	SONY C.E.	36	8.8
DEVIL MAY CRY 2	CAPCOM	ELECTRONIC ARTS	26	9.1
DISNEY GOLF	DISNEY INTERACTIVE	ELECTRONIC ARTS	25	8.5
DOG'S LIFE	SONY C.E.	SONY C.E.	34	9.1
DOS POLICÍAS REBELDES II	EMPIRE	VIRGIN PLAY	40	8.6
DOWNHILL DOMINATION	CODEMASTERS	CODEMASTERS	37	8.6
DR. MUTO	MIDWAY	VIRGIN PLAY	27	7.7
DRAGON BALL Z BUDOKAI 2	ATARI	ATARI	35	8.9
DRAGON'S LAIR 3D	THQ	PROEIN	38	7.3
DYNASTY TACTICS	KOEI	PROEIN	25	8.0
DYNASTY TACTICS 2	KOEI	KOEI	37	6.1
DYNASTY WARRIORS 4	KOEI	VIRGIN PLAY	30	8.5
EGGO MANIA	KEMCO	PROEIN	25	8.0
ESDLA: EL RETORNO DEL REY	EA GAMES	ELECTRONIC ARTS	35	9.4
ENTER THE MATRIX	SHINY	INFOGRAMES	29	9.3
ESTO ES FÚTBOL 2004	SONY C.E.	SONY C.E.	39	8.7
EURO 2004	EA SPORTS.	ELECTRONIC ARTS	40	9.3
EVERBLUE 2	CAPCOM	ELECTRONIC ARTS	27	8.6
EYE TOY PLAY	SONY C.E.	SONY C.E.	30	9.3
EYE TOY RITMO LOCO	SONY C.E.	SONY C.E.	35	8.8
FALLOUT BROTHERHOOD OF STEEL	INTERPLAY	VIRGIN PLAY	36	8.9
FIFA FOOTBALL 2004	EA SPORTS	ELECTRONIC ARTS	34	9.5
FIGHT NIGHT 2004	EA SPORTS.	ELECTRONIC ARTS	40	8.8
FINAL FANTASY X-2	SQUARE ENIX	ELECTRONIC ARTS	38	9.3
FIRE FIGHTER F.D. 18	KONAMI	KONAMI	40	7.9
FIRE WARRIOR	THQ	PROEIN	33	9.2
FISHERMAN'S CHALLENGE	KONAMI	KONAMI	26	8.2
FORBIDDEN SIREN	SONY C.E.	SONY C.E.	38	8.5
FORD RACING EVOLUTION	EMPIRE	VIRGIN PLAY	34	9.0
FORMULA ONE 2003	SONY C.E.	SONY C.E.	31	9.0
FREAKY FLYERS	MIDWAY	VIRGIN PLAY	36	8.4
FREEDOM FIGHTERS	ELECTRONIC ARTS	ELECTRONIC ARTS	32	9.2
FUTURAMA	SCI	PROEIN	31	8.2
GLASS ROSE	CAPCOM	CAPCOM	40	7.2
GADGET RACERS	TAKARA	VIRGIN PLAY	37	8.8
GHOST RECON: JUNGLE STORM	UBI SOFT	UBI SOFT	39	8.2
GHOSTHUNTER	SONY C.E.	SONY C.E.	35	9.2
GLADIATOR SWORD OF VENGEANCE	ACCLAIM	ACCLAIM	35	8.0
GLADIUS	LUCAS ARTS	PROEIN	35	9.0
GRAND PRIX CHALLENGE	ATARI	INFOGRAMES	25	8.7
GREGORY HORROR SHOW	CAPCOM	ELECTRONIC ARTS	37	7.2
GROOVERIDER	PLAY IT	PROEIN	37	7.5
GUNGRAVE	ACTIVISION	PROEIN	25	8.6

LOS MEJORES

Junio 2004 — PlayStation 2 Revista Oficial - España



01- SINGSTAR (SONY C.E.)
02- RED DEAD REVOLVER (TAKE TWO-ROCKSTAR)
03- EURO 2004 (EA SPORTS)
04- GRAN TURISMO 4 PROLOGUE (SONY C.E.)
05- FINAL FANTASY X-2 (SQUARE ENIX)
06- RAINBOW SIX 3 (UBI SOFT)
07- SMASH COURT TENNIS P.T. 2 (NAMCO)
08- NEED FOR SPEED UNDERGROUND (EA GAMES)
09- 007 TODO O NADA (EA GAMES)
10- DRAKENGARD (TAKE TWO-GATHERING)



2003-2004 CATÁLOGO

Todos los juegos de la temporada

TÍTULO	COMPAÑÍA	DISTRIBUIDOR	NÚMERO DE REVISTA	PUNTUACIÓN OFICIAL
HARD HITTER 2	MIDAS	VIRGIN PLAY	26	7.8
HARDWARE ONLINE ARENA	SONY C.E.	SONY C.E.	34	8.8
HARRY POTTER QUIDDITCH COPA...	EA GAMES	ELECTRONIC ARTS	36	8.9
HARRY POTTER Y LA PIEDRA FILOSOFAL	EA GAMES	ELECTRONIC ARTS	36	8.1
HUNTER THE RECKONING WAYWARD	INTERPLAY	VIVENDI UNIVERSAL	33	8.5
I-NINJA	NAMCO	SONY C.E.	37	8.7
INDIANA JONES & THE EMPEROR'S TOMB	LUCAS ARTS	ELECTRONIC ARTS	31	9.0
INDYCAR SERIES	CODEMASTERS	PROEIN	30	7.9
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 3	KONAMI	KONAMI	27	8.6
IRON STORM WORLD WAR ZERO	WANADOO	VIRGIN PLAY	38	9.0
JAK II EL RENEGADO	SONY C.E.	SONY C.E.	34	9.3
JIMMY NEUTRON BOY GENIUS	THQ	PROEIN	27	7.7
JUDGE DREDD: DREDD VERSUS DEATH	SIERRA	VIVENDI UNIVERSAL	34	7.2
JURASSIC PARK OPERATION GENESIS	VIVENDI UNIVERSAL	VIVENDI UNIVERSAL	26	9.2
KILL.SWITCH	NAMCO	SONY C.E.	37	8.7
KING'S FIELD IV	FROM SOFTWARE	PROEIN	27	7.3
KNIGHTS OF THE TEMPLE	TDK MEDIACTIVE	TDK MEDIACTIVE	40	7.5
KYA DARK LINEAGE	ATARI	ATARI	35	8.8
LA GRAN EVASIÓN	SCI	PROEIN	32	8.6
LE TOUR DE FRANCE C.E. 1903-2003	KONAMI	KONAMI	30	8.8
LEGACY OF KAIN DEFIANCE	EIDOS	PROEIN	35	8.9
LEGO ISLAND XTREME STUNTS	LEGO	ELECTRONIC ARTS	25	8.8
LOONEY TUNES DE NUEVO EN ACCION	EA GAMES	ELECTRONIC ARTS	35	8.2
LOS SIMS TOMAN LA CALLE	EA GAMES	ELECTRONIC ARTS	36	9.2
MACE GRIFFIN BOUNTY HUNTER	BLACK LABEL	VIVENDI UNIVERSAL	31	8.2
MADDEN NFL 2004	EA SPORTS	ELECTRONIC ARTS	34	9.4
MAFIA	TAKE 2	VIRGIN PLAY	38	7.9
MANAGER DE LIGA 2003	CODEMASTERS	PROEIN	25	8.3
MANHUNT	ROCKSTAR	VIRGIN PLAY	36	9.2
MAX PAYNE 2	ROCKSTAR	VIRGIN PLAY	37	9.2
MAXIMO VS THE ARMY OF ZIN	CAPCOM	ELECTRONIC ARTS	37	8.9
MEDAL OF HONOR RISING SUN	EA GAMES	ELECTRONIC ARTS	35	9.4
METAL ARMS	SIERRA	VIVENDI	37	8.9
METAL GEAR SOLID 2 SUBSTANCE	KONAMI	KONAMI	27	9.4
MIDNIGHT CLUB 2	ROCKSTAR	VIRGIN PLAY	28	9.3
MIDWAY ARCADE TREASURES	MIDWAY	VIRGIN PLAY	37	9.0
MINORITY REPORT	ACTIVISION	PROEIN	25	7.3
MISSION IMPOSSIBLE O.S.	ATARI	ATARI	36	9.0
MORTAL KOMBAT DEADLY ALLIANCE	MIDWAY	VIRGIN PLAY	25	9.2
MOTO GP 3	NAMCO	SONY C.E.	28	9.6
NAVAL OPS WARSHIP GUNNER	KOEI	VIRGIN PLAY	36	8.4
NBA 2K3	SEGA SPORTS	INFOGRAMES	26	8.8
NBA 2K4	SEGA SPORTS	ACCLAIM	35	9.0
NBA JAM	ACCLAIM	ACCLAIM	34	8.8
NBA LIVE 2004	EA SPORTS	ELECTRONIC ARTS	34	9.4
NBA STREET VOL 2	EA SPORTS BIG	ELECTRONIC ARTS	28	9.2
NEED FOR SPEED UNDERGROUND	EA GAMES	ELECTRONIC ARTS	35	9.3
NFL 2K3	SEGA SPORTS	INFOGRAMES	27	9.0
NFL 2K4	SEGA SPORTS	ACCLAIM	37	9.1
NHL 2004	EA SPORTS	ELECTRONIC ARTS	34	8.8
NHL 2K3	SEGA SPORTS	INFOGRAMES	29	8.6
NHL 2K4	SEGA SPORTS	ACCLAIM	37	8.7
NIGHTSHADE	SEGA	ACCLAIM	39	8.2
PAC-MAN WORLD 2	NAMCO	SONY C.E.	26	8.5
PERFECT ACE	OXIGEN INTERACTIVE	SHINE STAR	33	8.2
PIGLET EL GRAN JUEGO	DISNEY INTERACTIVE	VIRGIN PLAY	31	7.2
PITFALL: THE LOST EXPEDITION	ACTIVISION	PROEIN	39	8.7
PRIDE FIGHTING CHAMPIONSHIPS	ACTIVISION	PROEIN	27	6.0
PRIMAL	SONY C.E.	SONY C.E.	25	9.4
P. OF PERSIA LAS ARENAS DEL TIEMPO	UBI SOFT	UBI SOFT	35	9.5
PRO BEACH SOCCER	WANADOO	VIRGIN PLAY	31	7.7
PRO EVOLUTION SOCCER 3	KONAMI	KONAMI	34	9.4
R:RACING	NAMCO	ELECTRONIC ARTS	38	8.9
RAINBOW SIX 3	UBI SOFT	UBI SOFT	39	9.2
RALLY FUSION	ACTIVISION	PROEIN	25	8.1
RATCHET & CLANK TOTALMENTE A TOPE	SONY C.E.	SONY C.E.	35	9.0
RAYMAN 3	UBI SOFT	UBI SOFT	28	9.2
RESIDENT EVIL DEAD AIM	CAPCOM	ELECTRONIC ARTS	31	8.9
RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN: O.R.	ACTIVISION	PROEIN	30	9.2
ROADKILL	MIDWAY	VIRGIN PLAY	36	8.2
ROBIN HOOD DEFENDER OF THE CROWN	CAPCOM	ELECTRONIC ARTS	35	7.8
ROBOTECH BATTLECRY	TDK MEDIACTIVE	TDK	25	8.7
ROGUE OPS	KEMCO	PROEIN	37	8.0
ROLAND GARROS 2003	WANADOO	VIRGIN PLAY	29	8.8
RTX RED ROCK	LUCAS ARTS	ELECTRONIC ARTS	31	8.7
RYGAR THE LEGENDARY ADVENTURE	WANADOO-TECMO	VIRGIN PLAY	28	9.3
SECRET WEAPONS OVER NORMANDY	LUCAS ARTS	PROEIN	36	9.3
SHINOBI	SEGA	SONY C.E.	27	8.3
SILENT HILL 3	KONAMI	KONAMI	28	9.7
SOCOM US NAVY SEALS	SONY C.E.	SONY C.E.	29	9.3
SOCOM II US NAVY SEALS	SONY C.E.	SONY C.E.	39	8.9
SONIC HEROES	SEGA	ACCLAIM	38	7.7
SOUL CALIBUR 2	NAMCO	ELECTRONIC ARTS	33	9.6
SPHINX Y LA MALDITA MOMIA	THQ	PROEIN	38	8.0

CATÁLOGO
TODOS LOS JUEGOS DE LA TEMPORADA



TÍTULO	COMPAÑÍA	DISTRIBUIDOR	NÚMERO DE REVISTA	PUNTUACIÓN OFICIAL (SOBRE 10)
SPLASHDOWN 2 RIDES GONE WILD	THQ	PROEIN	35	8.6
SPLINTER CELL	UBI SOFT	UBI SOFT	28	9.3
SPY HUNTER 2	MIDWAY	VIRGIN PLAY	39	8.9
SPYRO ENTER THE DRAGONFLY	UNIVERSAL INTERACTIVE	VIVENDI UNIVERSAL	25	7.9
SSX 3	EA SPORTS BIG	ELECTRONIC ARTS	34	9.3
STAR WARS LAS GUERRAS CLON	LUCAS ARTS	ELECTRONIC ARTS	25	8.8
STARSKY & HUTCH	EMPIRE	VIRGIN PLAY	31	8.8
SUMMER HEAT BEACH VOLLEYBALL	ACCLAIM SPORTS	ACCLAIM	30	9.1
SUPERMAN SHADOW OF...	ATARI	INFOGRAMES	25	8.9
SWAT GLOBAL STRIKE TEAM	SIERRA	VIVENDI UNIVERSAL	35	8.9
SYBERIA	MICROIDS	VIRGIN PLAY	31	8.5
TAK Y EL PODER JUJU	THQ	PROEIN	38	8.3
TENCHU LA IRA DEL CIELO	ACTIVISION	PROEIN	26	9.3
THE HOBBIT	VIVENDI UNIVERSAL	VIVENDI UNIVERSAL	35	8.4
THE HULK	VIVENDI UNIVERSAL	VIVENDI UNIVERSAL	30	8.8
THE ITALIAN JOB	EIDOS	PROEIN	33	9.0
THE KING OF ROUTE 66	SEGA	ACCLAIM	33	8.6
THE MARK OF KRI	SONY C.E.	SONY C.E.	26	8.5
THE SCORPION KING	UNIVERSAL INTERACTIVE	VIVENDI UNIVERSAL	25	7.2
THE SIMPSONS HIT & RUN	SIERRA	VIVENDI UNIVERSAL	35	9.4
THE SIMPSONS SKATEBOARDING	FOX INTERACTIVE	ELECTRONIC ARTS	26	7.2
THE SUFFERING	MIDWAY	VIRGIN PLAY	40	8.9
TIGRE Y DRAGÓN	UBI SOFT	UBI SOFT	37	8.0
TIME CRISIS 3	NAMCO	SONY C.E.	35	9.0
TOMB RAIDER: EL ANGEL DE LA OSC.	EIDOS	PROEIN	30	9.6
TONY HAWK'S UNDERGROUND	ACTIVISION	PROEIN	35	9.3
TOTAL CLUB MANAGER 2004	EA SPORTS	ELECTRONIC ARTS	35	9.0
TRANSFORMERS	ATARI	ATARI	40	9.0
TRUE CRIME STREETS OF LA	ACTIVISION	PROEIN	35	9.4
TWISTED METAL BLACK ONLINE	SONY C.E.	SONY C.E.	29	6.7
URBAN FREESTYLE SOCCER	ACCLAIM	ACCLAIM	34	8.8
VEXX	ACCLAIM	ACCLAIM	27	9.2
VIRTUA FIGHTER 4 EVOLUTION	SEGA	ACCLAIM	31	9.4
WALLACE & GROMIT IN PROJECT ZOO	ACCLAIM	ACCLAIM	35	8.0
WAR OF THE MONSTERS	SONY C.E.	SONY C.E.	27	8.8
WHIPLASH	EIDOS	PROEIN	38	8.7
WILD ARMS 3	SONY C.E.	UBI SOFT	25	9.2
WORLD RACING	TDK MEDIACTIVE	TDK MEDIACTIVE	36	7.2
WORLD RALLY CHAMPIONSHIP III	SONY C.E.	SONY C.E.	34	9.6
WORMS 3D	SEGA	ACCLAIM	34	8.6
XGRA	ACCLAIM	ACCLAIM	34	8.7
XIII	UBI SOFT	UBI SOFT	34	9.3
X-MEN 2 LA VENGANZA DE LOBEZNO	ACTIVISION	PROEIN	28	8.6
X-TREME EXPRESS W.G.P.	MIDAS INTERACTIVE	VIRGIN PLAY	27	8.0
ZONE OF THE ENDERS THE 2ND RUNNER	KONAMI	KONAMI	33	9.3

...EN EL PRÓXIMO NÚMERO

6 DEMOS JUGABLES

01 DEMO JUGABLE
SYPHON FILTER THE OMEGA STRAIN

05 DEMO JUGABLE
MASHED

06 DEMO JUGABLE
MTV MUSIC GENERATOR 3

3 VIDEO DEMOS

- JAK 3
- RATCHET AND CLANK 3
- SLY RACOON 2



NO TE PIERDAS EL FANTASTICO DVD-ROM

* EL CONTENIDO DEL DVD-ROM PUEDE MODIFICARSE POR CAUSAS AJENAS A PLAY STATION 2 REVISTA OFICIAL ESPAÑA

OléMovil

¡Para más de 13 Marcas y más de 200 Modelos de Móviles!

POLIFÓNICAS...

TOP 20

82380	Los Chunguitos	Dame Veneno
80726	Bob Marley	No woman no cry
84267	David Bisbal	Buleria
82935	N.Plateá	Noches de bohemia
84203	Latin lovers	Dos gardenias
80111	G. Roses	Sweet Child of Mine
82652	Mago de Oz	Fiesta Pagana
80239	Europe	Final Countdown
84090	Queco	Tengo
84068	Rammstein	Du hast
83228	Safri Duo	Samba Adagio
84432	Estopa	Fuente de energia
80277	Metallica	Nothing else matters
84202	Sonido	Telefono antiguo
83849	Mago de Oz	Molinos de viento
83584	Evanescence	Bring me to life
83662	Beyonce	Crazy in love
84201	Prezioso	Voglio vederti danzare
84252	Outkast	Hey ya
83796	C. del loco	La madre de Jose

CINE Y TV

84437	Shin Chan
80096	Pulp Fiction
84433	N.V. a la cama
84440	Sr. de los anillos
80025	Los Simpsons
80108	Benny Hill
80143	La Pantera rosa
80017	Mision Imposible
80044	Rocky
83883	Fraggle Rock
84067	El Exorcista

POL CÓDIGO POLIFÓNICA **7484**

Ej: envía POL 83796 al 7484 para escuchar "La madre de Jose" en tu móvil.

NACIONALES

84475	Chenoa	Soy lo que me das
84532	C.del loco	Ya nada volvera...
84216	Mago de Oz	La costa del silencio
84520	David Bisbal	Oye el boom
84428	Melendi	Asturias
82886	Los Chichos	Ni más, ni menos
84034	Fran Perea	Uno mas uno son siete
84426	Merche	Abre tu mente
84500	Paulina Rubio	Te quise tanto
83856	Oreja de V. Gogh	20 de enero

HIMNOS

83809	Guardia Civil
82172	Barcelona
84446	Cara al sol
84436	100 Real Madrid
82123	Athletic Bilbao
84094	H. Republicano
83808	H. de España
82124	Atletico Madrid

806 52 62 44

POP - ROCK

83950	Mike Oldfield	Moonlight shadow
80472	The Police	Every breath you take
83655	Acdc	Thunders truck
81459	Deep Purple	Smoke on water
80293	Bon Jovi	Its my life
80001	50 Cent	In Da Club
80062	Linkin Park	In The End
84204	The Rasmus	In the shadows
84652	D12 & Eminem	My band
84061	Black eyed peas	Shut up

TECHNO - DANCE

84680	O-Zone	Dragostea din tei
80041	DJ Sammy	Heaven
83863	Safri Duo	Fallin high
83814	Benny Benassi	Satisfaction
80056	Faithless	Insomnia
83675	DJ Tiesto	Flight 673
80642	Depeche Mode	Enjoy the silence
80093	Sash	Equador
84226	Energy 52	Cafe del mar
80067	DJ Quicksilver	Belissima
83661	DJ Murphy Brown	Axel F 2003

...O SONIDOS REALES

RADIO	Como el tuning de tu radio...
MOTOR	Arranque de una Harley Davidson
TELEFONO	Sonará como en casa de tu abuela.
CRISTAL	¡Que susto! Parece que se rompe de verdad.
ORGASMO	Esta chica lo está pasando muy bien...
TARZAN	Grito de Tarzan igual que en la peli
INFIERNO	Thriller, la famosa carcajada ¡De miedo!
FOX	Intro de la 20th Century Fox.. ¡De cine!

Ej: Envía POL TARZAN al 7484... ¡y gritará de verdad cuando te llamen!



TOP

59852	D12 & Eminem	My band
54420	David Bisbal	Oye el boom
59812	David Bisbal	Buleria
54407	Queco	Tengo
59792	Outkast	Hey ya
53389	Latin lovers	Dos gardenias
62101	Estopa	Fuente de energia
54210	Mago de oz	Fiesta pagana
54276	Los Chichos	Ni mas ni menos
59168	Bob marley	No woman no cry
54391	Andy y Lucas	Son de amores
72107	DJ Sakin	Braveheart
54388	Canto del loco	La madre de Jose
54395	Fran Perea	Los Serrano
54353	El chombo	Papi Chulo

TOP

21083, 20138, 09013, 06351, 27000, 16222, 30023

DISCO

53411	O-zone	Dragostea din tei
53240	DJ Tiesto	Lethal industry
53060	Energy 52	Cafe del mar
53384	Prezioso	Voglio vederti danzare
53362	Dj Lasha	Giulia
53205	Safri duo	Samba adagio
53014	Sash	Ecuador
53237	Chasis	Universe
72191	Techno syndrome	Mortal kombat
53221	Barthez	Infected
53199	Barthez	On the move
53257	Milk Inc	Never Again
61018	Depeche Mode	Enjoy The Silence
59749	Beyonce	Baby boy
53375	Dj Tiesto	Traffic

Envía **TON** Código del Logo o Tono AL **7484**

Ej: envía TON 54353 al 7484 para que suene "Papi Chulo" en tu móvil.

SALVAPANTALLAS

75331, 75467, 75349, 75010, 75011, 75276, 75459, 75002, 75023, 75466, 75114, 75157, 75060, 75381, 75151, 75012, 75352, 75347, 75022, 75126, 75464

CINE Y TV

51075	Gladiator
51021	La Pantera rosa
62023	Los Simpsons
62039	Rasca y pica
62073	Shin Chan
51005	El Exorcista
62007	El equipo A
62027	Fraggle rock
51027	Mision Imposible
62000	Benny Hill
57005	Tarzan
51000	Star wars
51036	Titanic
62005	Coche fantastico
51003	El bueno el feo, malo

03002, 03520, 03091, 03040, 03112, 09195, 03004, 03629

HIMNOS

55025	Partido Popular	55024	H. de la Legion
55022	Els segadors	68030	100 Real Madrid
55058	Cara al sol	54424	H. del PSOE
55011	H. de España	68015	Real Sociedad
68002	Cant del Barca	68001	Atletico Madrid
50009	La internacional	55059	Asturias Patria...
68014	Hala Madrid	68004	Athletic Bilbao

21188, 18259, 03084, 21012, 03383, 30002, 50171

806 52 62 99

NACIONAL

09012, 02279, 18259, 18437, 09016

54394	Alejandro Sanz	No es lo mismo
54400	Andy y Lucas	Tanto la queria
62102	Merche	Abre tu mente
54272	Mago de Oz	Danza del fuego
54371	Camela	Nunca debí enamorarme
54274	M.Oz	Hasta que el cuerpo...
54180	Seguridad social	Chiquilla
54413	Andy y lucas	En tu ventana
54275	A.Ubago	Me muero por cono...
62106	F.Perea	La chica de la habitacion
54133	Hombres G	Sufre mamon
54435	Cafe Quijano	No tienes corazon
54412	Chenoa	En tu cruz me clavaste
54387	Malena Gracia	Loca
54368	David Civera	Bye bye

POP-ROCK

59743	B. Eyed Peas	Where is the love
59706	Sean Paul	Get busy
59709	Beyonce	Crazy in love
60012	G. n roses	Sweet child of mine
60024	Europe	The final countdown
60118	Linkin park	In the end
60004	Acdc	Highway to hell
60238	Metallica	Nothing Else Matters
60570	Evanescence	Bring to life
60013	I. Maiden	Number of the beast
59837	Anastacia	Left outside alone
59772	Black eyed peas	Shut up
59819	Britney Spears	Toxic
60679	The Rasmus	In the shadows
59626	50 Cent	In Da Club

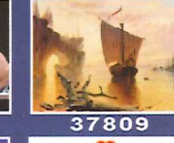


37711

1 llamada perdida o un mensaje... no recuerdo

45037






35937 · 36103 · 37809 · 37802






37811 · 37199 · 36901 · 36325

Envía **COLOR** Código FOTO Al **7484**

Ej: envía COLOR 37524 al 7484 y tendrás al GATITO en tu móvil.

36634






36613 · 35516 · 36455

37682



37715 · 37657 · 37010

37798

37524

37800

LLama al: 806 52 62 33

Animaciones Baby




Ej: envía COLOR KARATEKA al 7484 y veras como se defiende







L'ORÉAL
PARIS
Efecto despeinado,
recién levantado.
SPECIAL FX
STUDIO
L'ORÉAL
PARIS
OUT OF BED
EFECTO DESPEINADO
LARGA DURACIÓN
CREMA FIBROSA MOLDEADORA
NO ACARTONA
STUDIO LINE
OUT OF BED
FIJACIÓN LARGA DURACIÓN
INNOVACIÓN TECNOLÓGICA:
¡Crema Fibrosa Moldeadora!
L'ORÉAL
PARIS